ÁRA: 248 FT

1995/4

# PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

10 db ajándékszelvény a PC GURU-ban!

Warcraft

King Quest VII

KA-50 HOKUM

Big Red Adventure

Little Big Adventure

ORIGIN BEMUTATÓ

# INTRO

Üdv mindenkinek!

Ismét itt az ideje, hogy némi introval fárasszunk le Titeket, de hát ez a sorsa a szegény PC GURU olvasóknak. A hónap nem múlt el eseménytelenül, hisz ha belelapoztok az újságba, sok olyan dolgot találhattok benne, ami eddig nem volt mindennapos dolog. Természetesen az ajándék oldalra gondolunk, melyet nem zúdított még senki ilyen töménységben a tisztelt olvasókra. Reméljük tetszeni fog a dolog, úgy tervezzük, hogy nem egyszeri fellángolásról lenne szó, hanem rendszeresen, minden hónapban találhattok majd ajándékszelvényeket az újságban.

Azon visszajelzések alapján melyek eljutottak hozzánk, úgy tűnik, hogy szerencsés irányba mozdultunk el a design és egyáltalán az újság kinézetének átformálásával. Általánosságban mindenki szorgalmazta az ötletet, hogy inkább a fehér oldalak domináljanak, mert így sokkal olvashatóbbak az írások. Biztosan nem fogunk sokáig egyedül így létezni a piacon, hisz ha valaki figyeli a szaksajtót (itt persze inkább a szórakoztató lapok egyre szélesedő palettájára gondolunk), megfigyelheti azokat az alapokat, amit mi fektettünk le valamilyen formában. Persze ez most nagyképűségnek tűnhet, de mi nem annak szántuk. Pedig ez az igazság (persze ez jelenthet jót is, meg rosszat is mint tudjuk).

Következzen tehát a márciusi PC GURU, jó szórakozást hozzá!

GURU Team

# CD GURU

Mire ezeket a sorokat olvassátok már valószínűleg megjelent az új CD GURU. Ismételten fel szeretnénk hívni mindenkinek a figyelmét az előfizetési akcióra, melynek keretein belül sokkal olcsóbban juthattok hozzá a CD GURU-hoz. Tehát aki a következő 4 számot előfizeti nálunk, annak 3960 Ft helyett csak 3500 Ft-ot kell fizetnie. Csak az előfizetőknek tudjuk garantálni, hogy biztosan megkapják az újságot, így valóban érdemes előfizetni. Az előfizetéseket normál rózsaszín belföldi pénzesutalványon várjuk a GURU címére:

GURU
1399 Budapest, Pf. 701/765

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor • Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza) • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készül. • Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt.
ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Nyomda, Budapest
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

# TARTALOM

HÍREK 4
BIG RED ADVENTURE 6
KING QUEST VII 10
PAGE MASTER 16
ORIGIN BEMUTATÓ 19
KA 50 HOKUM 22
LEVELEZÉS 26
SUPERSKI PRO 29
KLIK & PLAY 30
SHAREWARE 32
WARCRAFT 34
EXPLORAPEDIA 40
LITTLE BIG ADVENTURE 42

## PC GURU

A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765

## DUNGEON MASTER 2

Lassan körvonalazódik a nagyszerű és méltán híres Dungeon Master folytatása. A programot az Interplay '94 karácsonyára ígérte, láttunk is belőle egy 16 színű verziót, mely igencsak késznek tűnt, azonban úgy látszik a game kiszínezése egy kicsit elhúzódott. No de sebaj, hamarosan itt a kész játék, mely PC-n lemezes és CD-ROM-os verzióban is megtalálható lesz.

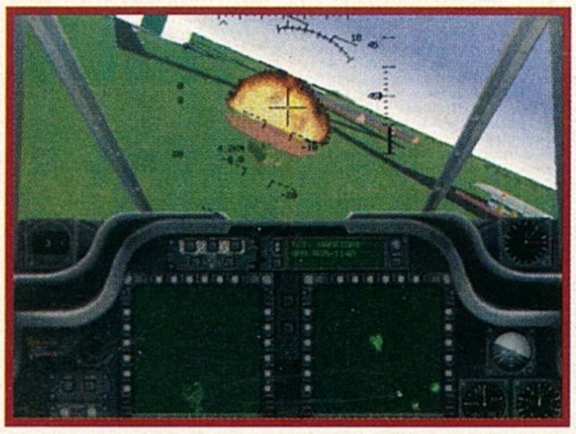
A grafikában valami speciális kézzel rajzolt nagyszerű effekteket és remek animációkat ígérnek az alkotók. Rengeteg külső világban kalandozhatunk majd, lesz itt midenfajta erdőtől kezdve a legkülönbözőbb terepekig. A real-time harcot a fiúk kombinálták a különböző csapdákkal és megoldandó feladatokkal, nem lesz egyszerű dolga a kalandozónak.

Mindenki nagyon várja már ezt a remek akció/fantasy kalandjátékot,

valószínűleg nem fogunk csalódni ebben a részben sem.

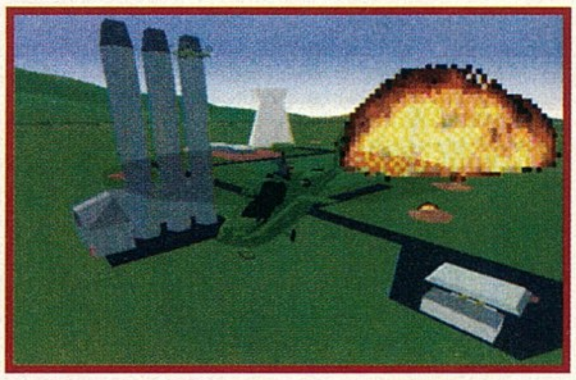
## GUNSHIP APACHE

A Tornado alkotói úgy hiszem, hogy nagy fába vágták a fejszéjüket, amikor egy SVGA helikopter-szimulátor megalkotásába kezdtek bele. 130 küldetésben vehetünk részt a játékban, úgy hiszem ez igencsak impozáns szám.



Három különböző területen harcolhatunk majd, Korea, Cyprus és Yeoman körzetében. A training missziók természetesen még az USA-ban játszódnak, hisz itt van a kiképzőbázisunk.

Mindenfajta támadásra fel kell készülnünk, hisz a legváltozatosabb feladatok és ellenségek várnak ránk. A



térképek egy kicsit pontosak és a valóságot követik, ugyanis a készítők a térképeket a US Defense Mapping Agency's Digital Chart of the World segítségével készítették. A gépünk egyébként 700 polygonból áll, a fegyverek külön mozognak a valós játékban és persze igencsak textúrázva van minden.

Alapkiépítésnek egy 25 MHz-es 486-os kell a játékhoz, azonban sajnos Pentiumot ajánlanak hozzá a készítők a mind élvezetesebb játékhoz.

A legnagyobb poén valószínűleg az lesz a game-ban, hogy akár 16 játékos is játszhat egyszerre modem vagy network kapcsolaton keresztül egymással. Ilyenkor egymás ellen, vagy akár csapatokra osztva is támadhatjuk majd egymást. Egyébként áprilisra várható a játék.

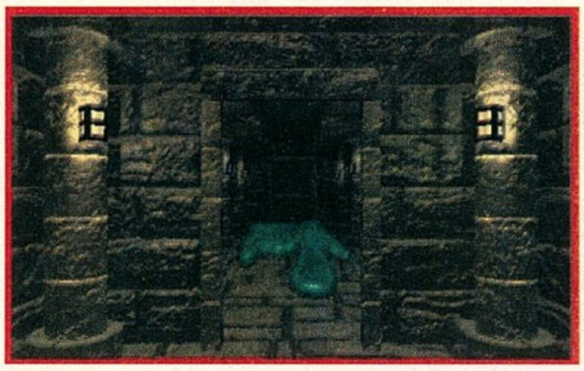
## SIM ISLE

A Maxis Sim sorozatát úgy érzem nem igazán kell bemutatnom a stratégiai játékokat kedvelő számítógépeseknek.

Nos, az új Sim egy trópusi érintetlen szigeten játszódik. A játékmenet és az elénk kitűzött cél nagyon fog hasonlítani a megszokottakra, ugyanis az lesz a fő feladatunk, hogy a sziget természeti kincseit mind jobban kiaknázzuk, miközben természetesen figyelünk arra is, hogy ne tegyük tönkre a sziget állat és növényvilágát. Természetesen ellenfeleink is akadnak majd a játékban, hisz nem csak mi próbálunk meg nagyobb üzleti sikereket elérni. Szabotázsok, kémkedések és persze a természeti katasztrófák is megtalálhatók a programban, így nem lesz nagyon könnyű dolgunk. A játék április magasságában jelenik meg CD-ROM-on, természetesen a már jól megszokott SVGA grafikával.

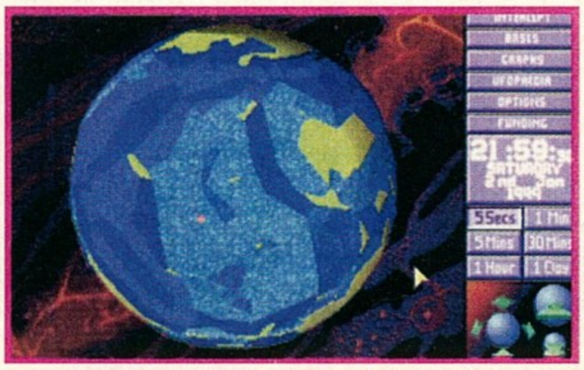
## STONEKEEP

A szintén karácsonyra beígért Stonekeep is úgy néz ki, hogy hamarosan a boltok polcain fog sorakozni, legalábbis ha az Interplay is úgy gondolja. A fantasy role playing kategóriába sorolható játék egy kicsit más lesz, mint amit megszoktunk az ilyen jellegű játékoktól, hisz hivatásos színészek fogják „alakítani" a főbb szerepeket, ügyesen lesz vegyítve a rajzolt háttér a digitalizált képekkel. 13 különböző feladatot kell megoldanunk, vagy ha úgy tetszik, akkor ennyi fő részre tagolhatjuk a játékot. 25 fejlesztő dolgozott a játékon és úgy gondoljuk, hogy valószínűleg megérte a munkájuk, hisz remek lesz a kész játék.



## XCOM: TERROR OF THE DEEP

Az UFO hívők most valószínűleg felélénkülnek majd egy kicsit, hisz nemsokára napvilágot lát kedvenc játékuk második része. Egy kicsit más lesz a történet és a kivitelezés, hisz ezúttal a víz alatti világban kell az UFO-kat kergetnünk, meg persze minden egyebet csinálnunk velük. Változtak a felszereléseink és a kifejleszthető eszközeink is, hiszen most egy teljesen más környezetben kell felvennünk a harcot. Új fajta lényekkel is találkozhatunk a második részben, nem árt majd őket megvizsgálnunk, hisz nagyon sok ismeretre tehetünk szert ezáltal. Az áprilisra ígért program valószínűleg sokkal nehezebb és bonyolultabb lesz mint elődje, de persze ez nem igazán hátrány a bátor UFO hívőknek.



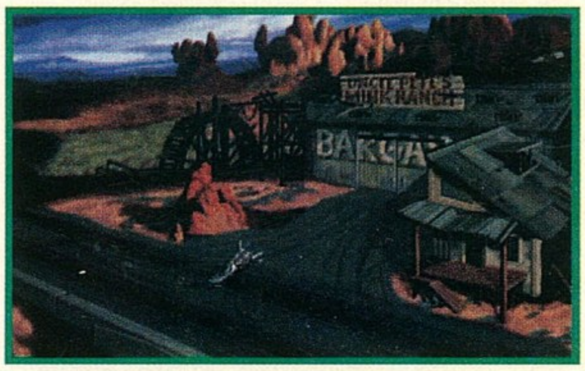
## FULL THROTTLE

A múltkori LucasArts interjú kapcsán csak megemlítettük ezt a remek játékot, azonban mára már lassan valóság lesz belőle, ugyanis csörgedeznek az első komolyabb játszható verziók is a programból. Nos, a lelkesedésünk ha lehet akkor még jobban fokozódott, mikor is megszemléltük Ben barátunkat a játékban.

A játék irányítása nagyon egyszerű, de egyben nagyszerű is, hiszen nem sok parancs szükségeltetik egy igazán intelligens játékban. Tudunk ütni (megfogni), rúgni, nézni és nyalni. Ez utóbbira sajnos semmilyen példa szituációt nem találtunk eddig a játékban, nagyon kíváncsiak lennénk rá, hogy hogyan is lehet használni ezt a remek funkciót. Úgy éreztük, hogy a fiúk igyekeztek kihasználni a CD nyújtotta előnyöket, hisz a hanghatások és a digi beszéd minősége nagyszerűre sikeredett.

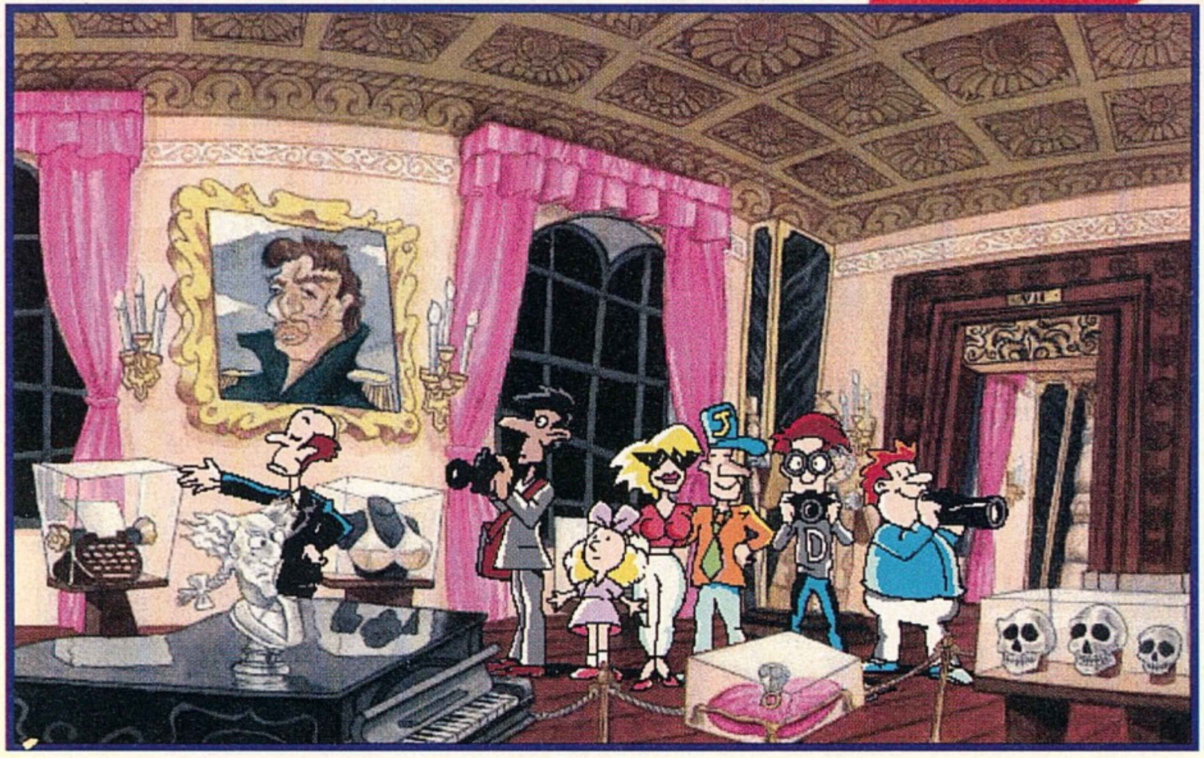
Külön említést érdemel a motorunk hangja, mely fenomenálisan hasonlít egy igazi motorra. A rendkívüli poénokkal és kimagasló technikai színvonalon elkészített játékról azt hiszem hallani fogunk még, szerintünk nagyon jó eséllyel pályázhat majd a '95-ös év játéka címére.

*Bear™*



# BIG RED AdVENTURE

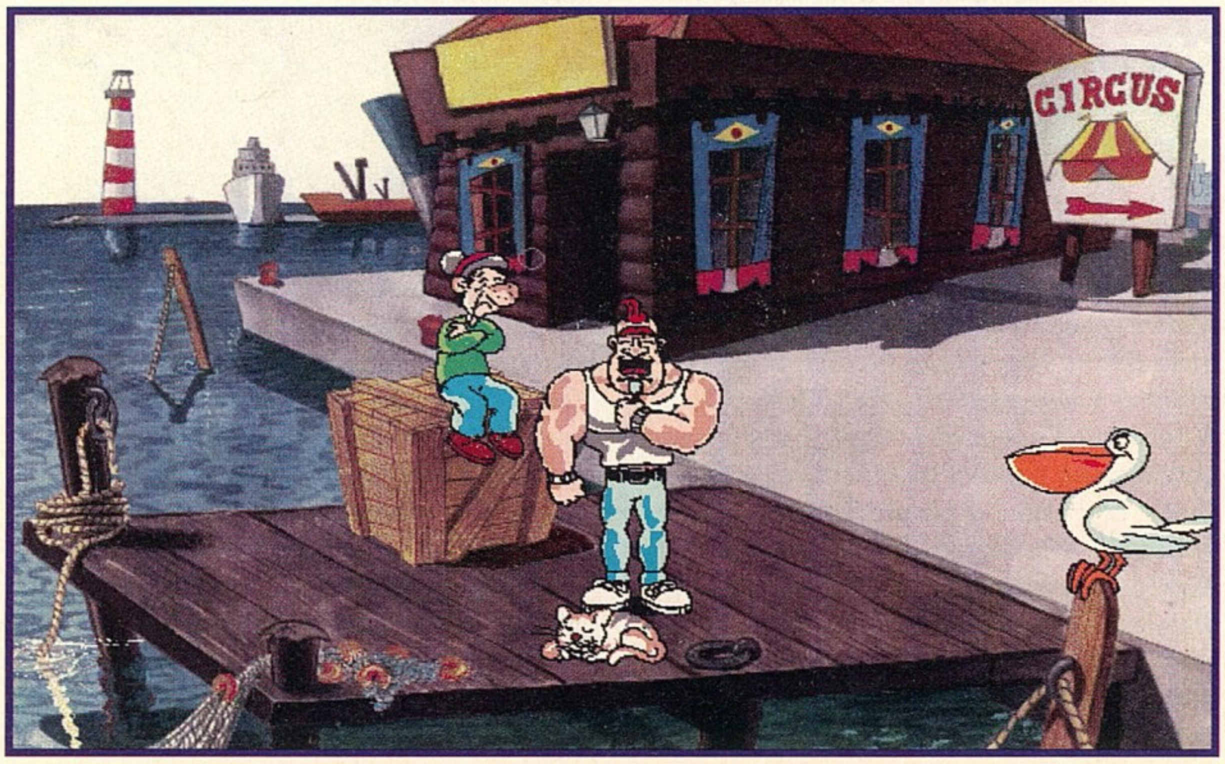
A CORE DESIGN mostanáig nem a PC-s programjairól volt híres. Sokkal szívesebben részesítették előnyben az Amigákat mindezideig. A közeljövőben megjelenő kalandjáték megmutatja, hogy ez a géptípus is szerepel repertoárjukban. A program alapötletét a Day of the Tentacle adta. Végy három fiatalt, végy egy lökött tudóst és máris lehet megmenteni a világot. A hasonlóság ellenére mégis azt kell mondanom, hogy egy jól sikerült alkotással állunk szemben. Véleményem szerint sokkal nehezebb és hosszabb, mint a DOTT. A grafika, mára már szinte szokványos, SVGA. A zenével sem lett volna semmi bajom, ha minden esetben szól. Sajna ez nem mindig következett be, ezért voltak nagy hallgatások néhány helyszínen. Több mint 100 képernyőn kavarhatunk hőseinkkel, vannak olyan helyszínek is, melyek két vagy három képernyő szélesek. Csodálatos, kézzel rajzolt hátterek teszik még valószerűbbé ezt a fantasztikus utazást.
Rengeteg rejtvény vár megfejtésre. A legnagyobb meglepetés számomra az volt, hogy ezeket nem csak egyféleképpen lehetett megoldani. A képernyőkezelésre sem lehet egy szavunk sem. Még a legvájtszeműbb Amigás ismerősöm sem találna kivetnivalót a játék scroll-jában. Apropó Amiga. A CORE dolgozik az 1200-as és a CD 32 verzión is, hamrosan tehát várható a megjelenésük. Csak arra vagyok kíváncsi, hogy mivel fogja akkor magyarázni a többi cég az Amiga elhanyagolását. A szereplők humorára sem mondhatok egy rossz szót sem. Bár nem egy Bernard a főszereplő, de néhány poénján szívből tudtam nevetni. Több mint ötven szereplővel fokozták a készítők az izgalmakat. Ehhez a minőséghez azonban már egy elég izmos gép szükségeltetik. A gyári szórólapon ugyan minimálisan 386-os gépet emlegettek 2MB RAM-mal, de így nem lesz túl játszható.
Egy 486-os 4MB RAM-mal és egy 1MB-os SVGA kártya az amit én javaslok. A CD verziót még nem volt szerencsém látni, de nagyon valószínű, hogy mire itt tartok a cikkben, már megkaptuk. Nem hiszem, hogy túl sok változtatást hozna a lemezeshez képest, inkább csak teljes beszédet várok. A méretei is igazán imponálóak. Majd 60 MB-on terpeszkedik el a drága. Szerencsére egy remek install program lehetőséget ad a részenkéni felrakásra. Miért legyen fenn a 10 MB-os intró, amit jó ha kétszer végignézek? Nyugodtan le lehet törölni a már megcsinált részeket is, nem fogunk visszamenni a régi helyszínekre. Ennyi bevezető információ után most meg kell kérnem az igazán elszánt kalandorokat, hogy ne olvassák tovább a PC GURU-t. Tudom, hogy hülyén hangzik ilyet kérni, de a kérés csak erre a cikkre korlátozódik. Nagyon nem szeretném elvenni a felfedezés örömét senkitől sem. Mindenki vágjon bele a közepébe és gondolkozzon logikusan. Az néha segít! A másik módszer amit ajánlani tudok, az pont az ellenkezője. Az néha mégtöbbet segít.
Oké, most egy teljes leírás következik és a bekövetkező esetleges élményvesztésért semmiféle felelősséget nem vállalok!
*A régi Szovjetúnió legfőbb ismertetőjelei:* kommunizmus, sorbanállás, a Kreml, Lenin, sorbanállás, a KGB, a hidegháború, Karl Marx és végül, de nem utolsó sorban a sorbanállás. Az új Oroszországban azonban megváltoztak a dolgok! Most már a kapitalizmus az új rend, a KGB TV a legnépszerűbb, Burger Cár a gyorsétkeztetés királya, pardon cárja, a fiatalokat a Lenintendo videojátékai tartják lázban. Ja és ne feledkezzünk meg a sorbanállásról... Vannak dolgok amik soha nem változnak! (A sorbanállás és a kenderek ezek közé tartoznak.)
Ebben az új légkörben azonban nem mindenki boldog maradéktalanul. A régi rendszer hívei titkos gyűléseken tervezik a régi rend visszaállítását. Terveikhez sikerült megnyerniük Dr. Virago-t, az orosz zsenit, aki őrült találmánya segítségével megdöntheti az új rendszert. Ebbe a zűrzavaros helyzetbe csöppen bele három fiatal külföldi, akik még nem is sejtik, hogy milyen kalandok várnak rájuk.
Az egész történet Moszkvában kezdődik, majd áttevődik Zerograd fagyos sztyeppéire. A következő állomásunk a híres Orient Expressz folyosója lesz, s végül a csúcsponton egy sötét erdő mélyén olyan titokra bukkanunk, melytől még a legedzettebb Twin Peaks rajongó hátán is végigfut a minusz.
A gonoszok azonban nem számoltak három különleges emberrel. Az elsőt Dough Nuts-nak nevezik, de a barátai csak az Einstein becenevet használják. Dough fő elfoglaltsága a betörés. Remekül tudja felhasználni e cél érdekében a számítógépes ismereteit. Kedvenc időtöltése a videojáték és a kalózkodás. Mindenki ráismerhetett személyében a DOTT főhősére, Bernard-ra.
A következő szereplő a napfényes Itália szülötte. Dino Fagoli fénykorában boxoló volt, de néhányszor nagyon megverték, ezért inkább beállt matróznak. Gyakran esik olyan emberek csapdájába, akik kihasználják azt a sajnálatos tényt, hogy Dino agya pontosan megegyezik egy



aszaltszilva nagyságával. Róla leginkább a melák Hoogie jut az eszembe... A harmadik karakterünk a szexis és elbűvölő Donna Fatale. A híres énekesnő, aki nem a hangjával, inkább az idomaival szerzett magának elismerést. Gonosz emberek azonban gyakran kihasználják fiatalkori botlásait, néha zsarolók áldozatává válik. Ő hasonlít legkevésbé a DOTT hölgytagjához, de ez azt hiszem nem sokat számít. A tárgyfelvétel, a beszéd és a mozgás nem okozhat senkinek sem problémát. Ha valakinek mégis gondjai lennének, az ellenőrizze, hogy bedugta e az egerét a soros portba. Egy speciális cselekvés azonban magyarázatra szorul. Lehetőségünk van két tárgy mergelésére, vagyis összekombinálására. Ezt úgy tudjuk megcsinálni, hogy az egyik tárgyat kivesszük a zsebünkből és eleresztünk egy jobb klikket a karakteren. Folyamatos nyomvatartás mellett nem fog eltűnni a használni kívánt tárgy, lehet tehát kombinálni az eszközöket.

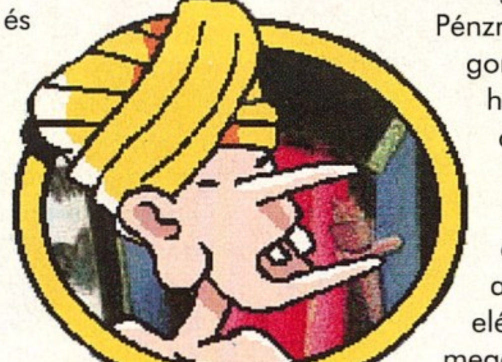
**ELSŐ RÉSZ**

Az egész egy moszkvai múzeumban kezdődött. Dough Nuts, a sikertelen tokiói kirándulása után egy nagy falatra ácsingózott. Mit érdekelte őt Nagy Katalin melltartója vagy Tolsztoj kimustrált írógépe? Élete legnagyobb fogása csillogott a szomszéd szobában.
Rettegett Iván koronája. Az idegenvezető részletesen beszámolt a terem biztonsági berendezéséről, amely minden közönséges tolvajt elriasztott volna. Barátunk azonban minden volt már életében, csak közönséges nem.
Fejében egy zseniális terv körvonalai kezdtek kibontakozni, miközben visszabaktatott a szállodájába. Egyetlen problémája volt, hogy tud bejutni az épületbe zárás után? Kikapcsolódásként belenézett a helyi KGB TV műsorába, melyben a Matrjoska Baba Show népszerű vezetője, Alexander Friderikuszov keresett új szereplőket. Mindössze az Új Pravdaban található szelvényt kell beküldeni. Dough szinte felvillanyozódott. Tudott egy titkos folyosóról, ami összeköti a stúdiót és a múzeumot.
Nincs is más dolga, mint bejutni a versenyzők közé. A TV hamar bemondta az unalmast. Hősünket nem nagyon érdekete tovább a műsor, inkább leszedte a TV antennát.
Felkapta gyorsan a bőröndjét és a laptopját, s levágtatott a portáshoz. A szobakulcsot le kellett adnia a portán, anélül nem engedték ki az utcára. A közeli újságosnál meg is vette a legfrissebb Pravda-t. Valóban ott volt a játékszelvény, de csak most derült ki, hogy három kérdésre is válaszolnia kell. Hány R betű található Muszorgszkij kedvenc kaviárjának a fedelén? Milyen magas a Vörös Téren álló Marx szobor vodkakólás dobozokban? Mekkora a súlya a McRomanov büfé által árusított óriási, jegesmedve hamburgernek? Fogós kérdések voltak ezek barátunknak, de ennél fogósabb rejtvényeket is megoldott már.
A GUM áruház előtt természetesen az egyik legnépszerűbb orosz elfoglaltság zajlik, a sorbanállás. A sor elején álló muzsik hajlandó venni egy doboz kaviárt, de csak egy tekercs WC papírért cserébe. Moszkvában ez manapság hiánycikk. A Gorkij parkban összefut egy seftelővel, akinél éppen akad egy utolsó tekercs. Sajnos az árát is a mennyisége határozza meg, 100 rubeldollárt kér el a pofátlan alak. Jelenleg nincs ekkora összeg Dough zsebében, de őt nem állíthatja meg semmi és senki. Egy közeli padon egy 10 éves kisfiú püföli a Troszkij Games Ltd. legújabb szoftverét a Wall Street Fighter 4-et. Először nem akarja odaadni, de amikor meglátta az X-winget Dough 586-os gépén nem bírt ellenállni.



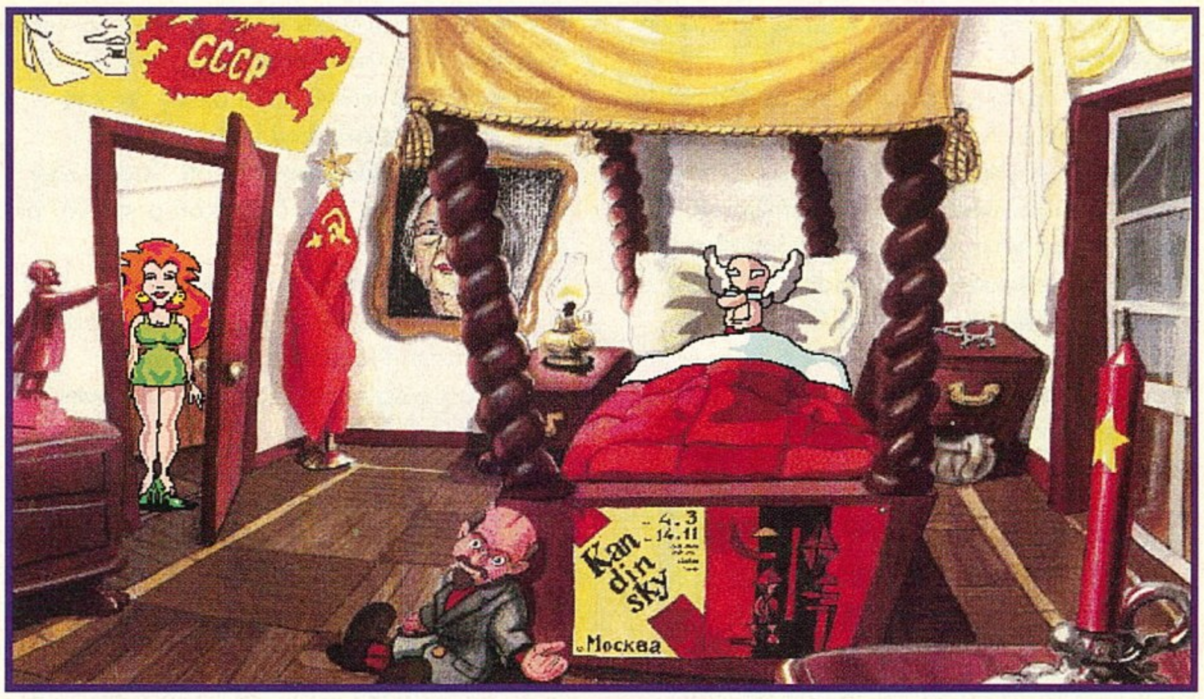
A videojáték cartridge-ét már gyerekjáték volt egy olyan képzett elektronikusnak átalakítani, hitelkártyává. Az állomáson minden további nélkül kiadott az automata 100 rubeldollárt. Mindeki elégedett volt, a seftelő megkapta a pénzét, az öreg sorbanálló a toalettpapírt, Dough pedig a kaviárját, melynek fedelén az R betűk száma... Micsoda, ezen nincs is R betű! Az első kérdés tehát kipipálva. A sok mászkálásban megszomjazott és megéhezett. Betért egy közeli büfébe és vásárolt egy doboz üdítőt és egy óriási, jegesmedve hamburgert. A téren álldigáló japán turista segítségével csináltatott magáról egy fotót a szoborral. Gyors fejszámolást követően kiszámította, hogy milyen magas a szobor dobozokban mérve. Még szerencse, hogy pontosan tudta a súlyát, így nem nagyon okozott neki gondot a szendvics által okozott súlygyarapodás kiszámolása.
Pénzszűkében lévén jól bevállt trükkhöz folyamodott. Az antenna segítségével megfejte az automatát. A kapott pénzből megvette az összes újságot az árustól. Szerencséje volt, egy csomó bónusz ajándékra lelt a lapok között. Beugrott a szállodába valami íróalkalmatosságért és kitöltötte a szelvényt. Szépen megcímezte a borítékot a KBG TV címére és még bélyeget is ragasztott rá. Hiába, rend a lelke mindennek. Miután feladta a levelet, átlapozta az Operahíradót. Soha nem szívlete a visongást, de most kellemes meglepetés érte. Egy ingyenes kazetta lapult az újságban. Ennél már csak az a jobb, mikor CD-t talál az ember az egyik kedvenc lapján. Időközben megérkezett a postás a szállodába. Ismét hihetetlen szerencséje volt tolvajunknak, őt választották ki játékosnak.
Nem ártott az a kis kenőpénz. A stúdióban már rutinszerűen lopta el a titkárnő feljegyzését, de majdnem rajtavesztett. Sikerült kimagyarázni az esetet és máris kezdődhet a show. Roppant egyszerű a feladat, csak három kérdésre kell a jó választ megadni és máris nyert a játékos. Dough sajna mindig is utálta ezeket a műsorokat, ezért most sem nagyon jeleskedett. Sebaj, a vigaszdíjul kapott kulcstartó nyitja a babába rejtett titkos lejáratot. A csatornán keresztül jut el a múzeum titkos bejáratához. A fényérzékelő riasztóberendezést nem volt nehéz hatástalanítania a stúdióból kölcsönvett lámpával. Már csak az üvegen kell valahogy átjutnia. Ez nem lesz könnyű feladat, mivel a biztonsági üveget még egy páncélököl sem tudná betörni. A megoldás itt is olyan egyszerű, mint egy

pofon. Egyszerűen át kellett menni a szomszéd terembe és lejátszani a diktafonunkon az operakazettát. Az egyszerű üvegek nem bírták a magas C-t. A szorgos begyűjtés eredménye egy ZX81-es régiség és egy gyémántgyűrű. Fizikából is kiváló volt Dough, így hamar kiszabadította börtönéből a koronát. Sajnos nem csak ő vetett szemet erre a csodálatos darabra. A moszkvai alvilág egy ismert figurája szegény Dough orra elől halászta el fáradtságos munkája gyümölcsét. Másnap az összes lap címoldalán az ő fényképe szerepelt, mint az egyik lehetséges tolvaj. Sügősen el kell hagynia a fővárost, de ehhez szüksége lesz hamis papírokra. Két régi cimborája várta a McRomanov büfé előterében. Egy aprócska szívesség fejében hajlandóak lennének hozzásegíteni szegény bajbajutott barátjukat egy kis levegőváltozáshoz. Ellenkező esetben ott az a szép kis summa, amit a nyomravezetőnek felajánlottak...
A feladat a Lenintendő készülő szuperjátékának megszerzése, még a kiadás előtt. Normál körülmények között ez igazán nem okozott volna gondot egy ilyen kiváló képességű hacker-nak, de a jelenlegi helyzetben gyorsan kellett cselekednie. A szállodai szobájában összeeszkábált egy adaptert a diktafonból és a távirányítóból. Most már rá tudta csatlakoztani a ZX81-et a telefonvonalra. A titkárnőtől kölcsönvett kóddal simán belépett a hálózatba és hamarosan a kazettán lapult az új játék kódja. Az üzletet hamar nyélbe ütötték és Dough rövidesen a távolodó Orient Expressz ablakából nézte Moszkva halványuló fényeit.



## MÁSODIK RÉSZ

Dino Fagoli életében nem ez a nap volt a legszerencsésebb. Sikerült úgy eltévednie, hogy lekéste a hajójának az indulását. Most itt ül egy kies orosz kikötő mólóján és fogalma sincs mit is tegyen. A kocsmában nagyon kevés beszélgetőpartnere akadt. Az egyetlen ember aki ismerte a hajójának az útvonalát, nem volt hajlandó megszólalni. Szörnyű depresszió gyötörte, mióta elhagyta őt Wilbur, a kedvenc papagája. A rum nem sportemberhez való, ezért Dino csak egy kis vizet kért a kupájába a kocsmárostól. Zelda, a cigányasszony kocsija a főtéren állt. Öt rubeldollárért cserébe jósol. Sok érdekeset nem tudott mondani, de annyit elért Dino, hogy magára maradt a kocsiban. Gyorsan fel is vette a fejfájáscsillapító ital hozzávalóit és készített egy adagot. A kapitány elveszett madarát éppen terrorizálja a neje. Nem látszik szegény túl boldognak. Minden vágya egy kis cukrozott napraforgó. A kikötőben segített a részegnek elmúlasztani a másnaposságát Zelda csodaszerével. Hálából az elárulja, hogy a láda amin ül




tele van cukrozott napraforgóval, amit oda is ad egy hordó rumért. A rum azonban itt a messzi északon nagyon sokba kerül. A közeli ABC vezetője hallani sem akar hitelről. Közben Dino szeme megakad egy doboz babon. A kedvenc eledele, nem is tudja kihagyni. Valahonnan pénzt kell szereznie. A porondmester csábító ajánlatot tesz. 5 rubeldollár kockáztatásával akár a hússzorosát is megnyerheti, ha legyőzi súlyemelésben a cirkusz bajnokát. A babkonzervtől megerősödve elvállalja a kihívást. Semmi esélye nem volt a babtól duzzadó Dino ellen szegény erőművésznek. Pénzre legalább nem lesz gondja egy darabig. A hordó rum is gazdát cserél, Dino gazdagabb lett egy láda napraforgóval. Wilbur-ék házassága gyenge alapokon állhatott, mivel elég volt csak megemlíteni a napraforgót, a férj otthagyott csapot-papot, feleséget. Nem neki való volt a házasélet. A kapitány örömében elkezdte elmeselni az élettörténetét. Szegény Dino tapasztalatból tudta, hogy ezek a mesék igen hosszú ideig tartanak, tehát kénytelen volt közbevágni. Nagy nehezen sikerült kiszednie a hajó úticélját és a kocsmáros is hasznos dolgokkal segítette az odajutást illetően. A közeli vasútállomásra az erdőn keresztül vezetett az út. Át kellett mennie egy sötét barlangon is, de azt vicsorgó ordasok tartották megszállva. Nem volt mit tenni, a nyalókája segítségével odacsalt néhány száz darazsat és kiűzte a farkasokat. Zerográd egy kis település a semmi közepén. Az Orient Expressz éppen benn állt az állomáson, de csak előre lefoglalt helyjeggyel lehetett rá felszállni. A peronon várakozott Miss Molotova és a gorillája. Az a durva alak nem engedte Dino-t szóbaállni a nővel, ráadásul meg is fenyegette. Az állomás falán a helyi legnépszerűtlenebb politikus plakátja díszelgett. Boxolónk mindig is utálta őt, ezért gyorsan le is szedte a képét. A raktárban unatkozó valódi gorilla is hasonló véleménnyel lehet a politikusokról, mivel egy banánt vágott hozzá, amint meglátta. A régi jó banánhéj trükk most is bevállt. Addig lett idegesítve a testőr, amíg meg nem indult. Pechére pont elcsúszott és eltörte a lábát.
Szegény Miss Molotova most testőr nélkül maradt. Dino rögtön fel is ajánlja szolgálatait, amit meglepő módon el is fogadtak. Egyszerű matrózból személyi testőr lett egyetlen nap alatt. Ezt a fejlődést még Kevin Costner is megirígyelhetné. Elindul útjára tehát a vonat, mely immár két ismerőst is szállít.

## HARMADIK RÉSZ

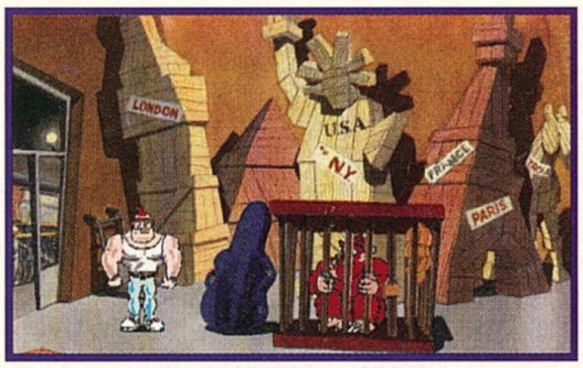
Az egész Balsoj Donna-t ünnepelte. Ilyen előadás már rég volt az épület falai között. Nem csoda, hogy egy gazdag és fess úriember fel is kereste az öltözőjében. Rövid és eredményes tárgyalás után sikerült meggyőznie a művésznőt, hogy kísérje el őt Velencébe a híres Orient Expresszen. Némi szabódás után másnap reggel elindult végzetes útjára a vonat, mely nemzetközi kalandorok találkozóhelyévé lépett elő. A pazarul berendezett lakosztályban Donna hamar elunta magát és elindult felfedezni a szerelvényt.
A bárban régi, egyáltalán nem kedves ismerősökre bukkant. A két gazember fiatalkori botlását és fotóit felhasználva, rákényszerítette egy lopás elvállalására. Miss Molotova a tulajdonosa annak a mikrofilmnek, amely a legújabb hardware csoda technikai leírását tartalmazza. A filmért cserébe a képek és a negatív. Szegény Donna egyedül nem bírt volna megbirkózni ezzel a feladattal, ezért segítséget keresett. Hamarosan meg is találta Dough személyében. A legelső feladat a nő kabinjába való bejutás. Dough-nak sikerül lépre csalnia a gyanútlan Dino-t, aki el is hozta a nő gyűrűjét és altatóját. Szegény azt hitte, hogy ez is hozzátartozik a nő születésnapi meglepetéséhez. Közben feltűnt a bárban a korona igazi eltulajdonítója. Dough teljesen izgatott lett, valahol a vonaton található akkor a korona is.
Donna közben megtalálta a mikrofilmeket, a gyűrűbe rejtették őket. Az üzletet le is

bonyolították. Most is mindenki megkapta azt amit akart. Már csak a korona visszaszerzése volt hátra. Donna-nak nem esett nehezére elcsábítani a tolvajt és hamarosan a szobájában találta magát egy üveg pezsgő társaságában. Gyorsan kihasználta a fickó pillanatnyi figyelmetlenségét és altatót kevert a pezsgőjébe. Ez teljesen kikészítette a pasit, úgy eldőlt, mint akit fejbevertek. Sietve elszedte a lepedőjét és felírta az ingbe varrt számot a noteszába. Dough tudta, hogy most jött el az ő ideje. Már csak be kellett valahogy jutnia a poggyásztérbe. A kulcsok azonban a kalauz oldalán lógtak, aki majd megveszett egy kis cigarettáért. Mérgezze magát ha annyira akarja.
Felkereste a bárban a két zsiványt és megérdeklődte a jelenlegi cigarettaárakat. Majd hanyattesett, mikor megtudta, hogy egy szál speciális cigi 100 rubeldollárba kerül.
Ennyi pénzt csak Donna hódolója tud adni, ezért ismételten be kell vetnie a bájait a primadonnának. Ez az előadás is jól sikerült, a kalauz boldogan füstölte a búzrudacskáját.
Mámoros állapotában szinte észre sem vette, mikor Dough leemelte a kulcsokat a derekáról.
A vonat tetején haladva hamar elért a poggyászkocsihoz. Leereszkedett a lepedőn és betört a vagonba. A kombinációval kinyitotta a ládikót és azt hitte, hogy most már semmi sem jöhet közbe...
Közbejött. A vonatot banditák állították meg és elrabolták Donnát és a rejtélyes koporsót.
Dough és Dino egy percet sem habozott, rögtön az emberrablók nyomába eredtek.

**NEGYEDIK RÉSZ**

A két jóbarát nem volt könnyű helyzetben. Az orosz pusztaságban megtalálni valakit, nem könnyű dolog. Szerencsére mindketten jártasak a nyomkövetésben, ezért még időben felfedezték a faluba vezető ösvényt. A menekülő banditák, tartva az üldözőktől, lerombolták a folyón átvezető egyetlen hidat. Meglepő módon Dino-nak két ötlete is támadt. Az egyik szerint át kellene úszniuk a folyót, de ezt hamar elvetették, mivel igen hideg volt azidőtájt. A másik már sokkal hasznosíthatóbb lett volna. Dino szerint egy vödörrel addig kellene merni a vizet, amig az el nem fogy. Egyetlen gond akad csupán, nincs vödör. Végül ismét Dough oldotta meg a dolgot. Beledobáltatta a sziladarabokat a vízbe és az így elkészült pontonhídon átsétált.
A faluban roppant barátságtalan népek élnek. Egyáltalán nem kedvelik az idegeneket, szóba sem állnak velük. Szerencsére ismerőssel is találkozhattak hőseink. Zelda, a cigányasszony kocsija a főtéren parkolt. Megtudták tőle, hogy a doktor villájába csak mágiával tudnak bejutni. Hajlandó is segíteni, de ismeretlen brigantik ellopták az összes varázsitalát. (A beszélgetés ezen pontján Dino zavartan pislogott.) A varázsital összeállításához négy alkotóelem szükséges. Halott ember csontja, cukrozott napraforgó, oroszlánfog és denevérszárny. Az utóbbit a toronyban kapták el a pokróccal. Csak meg kellett kongatni a harangot egy kemény kővel és máris előbújt a drága.

Az öreg tata szemüvegéből és az esőcsatornából Dino remek messzelátót készített. Segítségével felfedezte a doki házához vezető utat. Halott ember csontját hol máshol találhatnának, mint a temetőben. A sírásó nem is nagyon ellenkezik, kevesebb lesz az ő munkája. A napraforgót egy szegény mókustól szedték el, aki az erdőben élt egy odvas fában. Dr. Virago elég jól el lehetett látva anyagiakkal, mivel két kőoroszlán díszítette a kapuját. A négy alkotóelemből készült varázsital

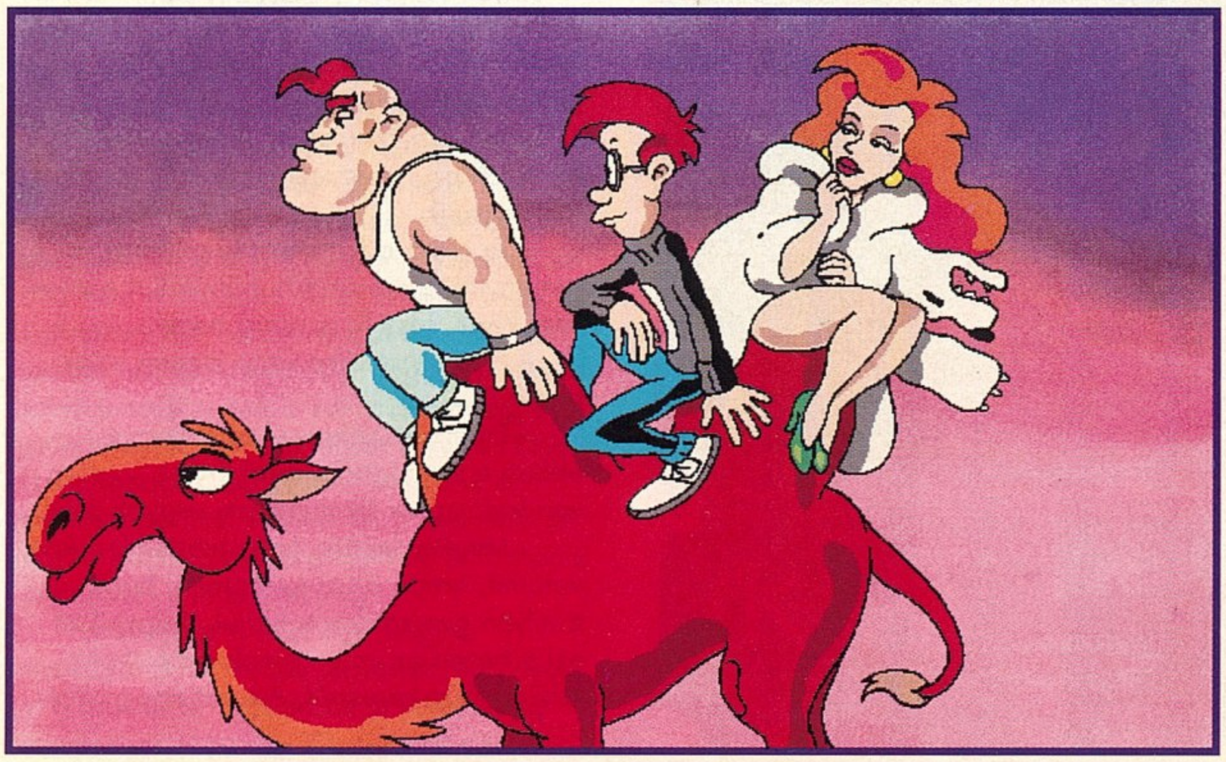




átváltoztatta Dough-ot egy denevérré, így már nem volt nehéz bejutni a kastélyba. Eközben Donna szobafogságra lett ítélve rossz magaviselete miatt. Szerencsére a padláson talált kloroform és a parfüm segítségével hamar megszabadult az ajtaja előtt posztoló katonától. A doki szobájából kell megszereznie a kulcsokat, de a nyikorgó padló miatt nem tud bemenni. A megoldás egyszerű, fel kell támasztani a kitömött szarkát, az majd lop nekünk.

Innentől már igazán pofonegyszerű a játék. A végén persze mindenki boldog, csak Dr. Virágo álmát döntötte romba a három kalandor. Meg kell mondanom őszintén, nekem tetszett. Az eleje egy kicsit vontatott, de a közepétől felgyorsulnak az események. A grafika kellemes, bár a 256 színből nem sokat használtak a készítők. A zene is elfogadható lett volna, ha mindenhol szól. A Vörös Tér hangulatát az orosz himnusz kifejezetten feldobta.
Az előforduló hibákat remélhetőleg kiküszöbölik a végleges verzióban és egy CD-s verziót is el bírnék viselni.
A LucasArts színvonalat persze nem éri el, de egy hétvégét mindenképpen megér a Nagy Vörös Kaland.

*Mocsy*



**CORE**

- Nem kellene azt a szerencsétlen winchester-t annyit nyaggatni.

+ SVGA grafika és néhány határozottan kellemes poén.

MS DOS 5.0
386/40
4 MB RAM
SVGA
60 MB HD
SOUNDBLASTER PRO, GUS

**84%**

# King Quest VII

Rendhagyó módon az értékeléssel kezdjük. Hát, ennél többet vártunk. Annak idején, de még most is, a King's Quest VI. sokkal jobban tetszett. Nagyon nem tetszik, hogy Windows alá írták a játékot. Ez a pontszámoknál meg fog látszani. A játékállás mentése egyszerűen botrányos. Ha több állást szeretnénk, akkor mindig újra kell kezdeni a játékot, mert egyszerre csak egy lehet. Ha a Windowsban megszokott módon lépünk ki a programból, akkor nem lehet menteni. Talán mondani sem kell, hogy a program lassú. Nem lehet a mozgás sebességét változtatni. Nincs kiírva a szöveg, tehát csak a hallásunkra hagyatkozhatunk. Hogy tetszett-e valami? Nos a doboz egészen jól néz ki. De félre a tréfával. El kell ismerni, a grafika szép. Csak hát ez kevés.

Ha ezek után még mindig van kedved, tarts velünk.

Rosella dalban előadja, hogy még nem akar férjhez menni és még élni szeretne. Pici szíve az álmon túli országba vágyakozik varázslat és kaland közé. Egy napon, mikor édesanyjával Valaniceval sétálgat, eljutnak egy varázs-tavacskához. Rosella megpillant egy repülő csikóhalat és a tóba nézve, egy gyönyörű kastélyt lát. Amikor a tisztelt mama éppen nem figyel, akkor menekülve a kényszerű házasság elől, beleugrik a vízbe és zuhanni kezd az álomkastély felé. Az elkeseredett anya utána veti magát. Süllyedés közben, épp mikor végre utolérné, egy ismeretlen, de annál szőrösebb kéz ragadja meg a lányt és rántja magával.

## HOL A POKOLBAN VAGYOK?

Valanice egy sivatagban köt ki. Egy jópofa animáció után felvesszük a ruhadarabot a kaktuszról. Menjünk balra. Vegyük fel a botot. Nézzünk bele a kútba. Lent egy szobor van és egy lépcsőn lehetne hozzá lejutni, ha nem lenne ott a víz. A kút széléről vegyük fel a sókristályt. A kút mellett egy szobor talapzatán mintha egy folyamatábra lenne. Milyen érdekes nyakéke van a szobornak. Ha közelebbről megnézzük, látjuk, hogy az ékkövek elhelyezkedését meg lehet változtatni, de még nem tudjuk, hogy ezt hogyan tegyük. A fejre klikkelve látjuk, hogy forgatható. A jobb kéz csuklója is mozgatható, elfordulására a tál is lefelé fordul.

De ezeknek sem látjuk még hasznát. Most menjünk felfelé. Egy szoborfejhez jutunk. Jobbra egy kaktuszgyümölcs, de nem tudjuk levenni, mert szúr. Használjuk rajta a botot. A bogyót vegyük fel. Jobbra menve csöpögő vizet látunk és a kép jobb oldali falán különös rajzokat, amit mindjárt meg is nézünk. Itt egy újabb folyamatábra. Na nézd csak, három kék pötty, akárcsak a nyakéken. Csak nem így kell a vizet leereszteni a kútból?

Felfelé egy kis barlang, benne négy korsó és egy kosár. Vegyük fel a kosarat és használjuk a szemen. Nyissuk ki. Figyelem! El kell forgatni. Egy kukoricaszemet találunk benne, amit külön elteszünk. Bármilyen sorrendben akarjuk felvenni a korsókat, mindegyik elporlad, csak az utolsó nem. Ezt elvisszük. Menjünk ki és tegyük a víz alá a kukoricamagot. A modern mezőgazdaság vívmányaként rögtön leszüretelhetjük a termést. Vegyük észre a kukoricától balra lévő növény gumóját, amiről Valanice megállapítja, hogy nem igazán enné meg, mert nagyon ki van száradva. Egy képernyőt jobbra. A földön két lyuk. Klikk. Megjelenik a nyúl és jól megijeszt. Kopogjunk be a ritka érdekességek boltjába. – Ki lenne az, én nem látok – mondja a kengurupatkány, aki mindig versben beszél. Beszélgessünk vele. Valami baj van a szemeivel? Ez az átkozott nyúl ellopta a szemüvegemet és így nem tudok üzletelni. Ehhez tartja is magát. Akkor talán menjünk lefelé. A bejáraton még ne menjünk be. Inkább derítsük fel a sivatagot. Menjünk lefelé. Ha szerencsénk van, akkor találkozunk egy szürke lénnyel. Ha nem lenne a képernyőn, akkor menjünk egyet balra, esetleg egyet le, de nagyon ne távolodjunk el az oázistól.

Ha találkozunk a szürke fickóval, akkor gyorsan szólítsuk meg.

– Mit akarsz tőlem? – kérdi. Bemutatkozunk és megkérdezzük, hogy hol vagyunk.

– Te messze vagy az otthonodtól, a reménytől, a szeretettől. Mindenütt por vesz körül, hisz Te is porrá leszel.

– Te olyan szürke vagy idegen, csak nem?

– Én itt vesztettem el az életemet, ebben a sivatagban, ahol örök vándorlásra és szomjazásra vagyok ítélve.

– Megkérdezzük, hogy tehetünk-e érte valamit, amire ő azt tanácsolja, hogy amilyen gyorsan csak tudjuk, hagyjuk el ezt a helyet az innen északra található sziklakapun keresztül. Ám ezt egy gonosz

varázslónő lezárta és senki nem tudja, hogy kell kinyitni.

– Menj most, mert a SZOMJÚSÁG őrültté tesz. Ahhoz, hogy segíthessünk szegényen, kéne egy kis édesvíz. A tóban lévő víz Valanice kóstolása szerint sós. Mit is mutatott a folyamatábra? Merjünk a korsóval vizet a kútból és öntsük a szobor kezében lévő tálba. Ha a fésűt magunkon használjuk, akkor az emlékek drámai súlyának terhétől Valanice sírvafakad. De hiszen ezek a könnyek a tálba kellenek. Használjuk a fésűt a tálon. Tegyük a kukoricát a szobor bal kezébe. A korsóval merjük ki a vizet a tálból. Édes. Menjünk lefelé és ismét szólítsuk meg a szellemet. Adjuk oda neki a vizet. Megissza és hálálkodik. Magával hív, mert segíteni akar. Elvisz minket a földi maradványaihoz.

A tarisznyából két dolgot választhatunk. A rovarirtót vagy a kötelet. Attól függően, hogy mit választunk, más-más megoldással jutunk előre. Válasszuk a bogár kicsinyítőt. Vegyük fel a vadászkürtöt is. Kétszer kell felfelé menni, hogy visszajussunk az oázisba. A kukorica mellől már fel tudjuk venni a gumóból a magot. Menjünk a nyúlhoz és használjuk a kürtöt a lyukon. Először csak por jön belőle, de másodszorra már megszólal. Szegény nyuszira a frász jön. Akkorát ugrik, hogy kiesik a szemüveg és a farkából egy darab ott marad a kaktuszon. Ezeket gyűjtsük be. A szemüveget adjuk oda a kengurupatkánynak. Nagyon örül, hogy újra lát és most már hajlandó üzletelni velünk. Adjuk oda neki az előbb felvett magot. Egy kék szemet ad érte. Lefelé megyünk és be az ajtón.

Itt azonnal ránk támad egy óriás skorpió. Használjuk rajta a bogár kicsinyítő port. A hatás nagyszerű. Ha megnézzük a falon a szemet, kiderül, hogy még jobban is ki tud nyitódni. Menjünk az oltárhoz. A középső ábrát érintsük meg. Láthatóvá vált három lencse és a fény a szobor bal kezére vetődik. Tegyük a sárga színű lencsét a bal, a kék színűt pedig a jobb kezébe. Egy nyílhegyet kapunk. Ez a sziklakapuhoz fog kelleni. Menjünk a totemszoborhoz. Állítsuk be a nyakéket az ábrán látottaknak megfelelően. (Harmadik oszlopban minden golyó.)

Fordítsuk el a fejet úgy, hogy a napsugarak láthatóak legyenek. Fordítsuk el a csuklót is. Szabad az út lefelé. Még egy szobor, még egy tál. Megnézzük. Ebből csak akkor tudunk elvenni valamit, ha cserébe adunk is valamit. Vigyázat, a közeli képen is a tál megnézésével kezdjük, majd tegyük bele a kék szemet. A szobor bólint. Részéről rendben van a csere. A jobb oldali tárgyat vesszük el! Rakjuk össze a két darabból a nyilat. Menjünk ki a kútból és irány a szoborfej. Nézzük meg a bejárat tetejét. Tegyük a nyilat a helyére. Feltárul az átjáró. Bemegyünk. Egy szörny ránk támad.

## A TROLL AZ, AMIT A TROLL CSINÁL

Rosellat az introban egy kéz ragadja meg és húzza át egy másik dimenzióba. Ezt látjuk most a másik oldalról. Ahogy áthatol a tükrön, úgy változik át emberből trollá. A troll király szemelte ki menyasszonyának.

Rosella enyhén szólva is ódzkodik, hiába ecseteli a király, hogy milyen szép is ő. A lány elborzadva látja a tükörben, hogy trollá változott. Kétségbe esik. A troll király a szobájába vezeti, de előtte még egy ismeretlen troll hölgy zsörtölődését is látjuk. A szobában visszakapjuk az irányítást. Menjünk ki a szobából. Találkozunk Mathildevel. Ő átlát rajtunk, tudja, hogy nem vagyunk trollok és megvádol, csak azért jöttünk ide, hogy elraboljuk a trónt. Mire mi sírvafakadunk. Mathilde szíve meglágyul, nem akart minket bántani, csakhát Otar annyira

megváltozott és ez a gonosz varázslónő is hatalmaskodik felette. Segít nekünk visszaváltozni emberré, ha cserébe mi is segítünk neki felderíteni a szomszédos Ooga Booga földet, mivel a varázslónő megjelenése óta troll oda nem teheti be a lábát. Az emberré váláshoz pedig a következők kellenek: sült bogár, sárkány pikkely, arany tál, ezüst kanál és a smaragd vize.

Bejön a képbe egy kislány és a földhöz vágja a játék egeret, mert neki inkább csatabárd kéne. Nekünk jó lesz az az egér. A trón mellett, balra a falon egy pajzs van. Vegyük fel. A szemen használva kivehetjük belőle a csúcsot. Balra fent két, lávában fürdőző trollt találunk, akik elmondják, hogy Malicia az a varázslónő, akit mi keresünk és mostanában örökké errefelé tekereg.

Egyesek szerint ő egy elátkozott tündér Etheriából, de ez olyan hihetetlenül hangzik, hogy még a trollok sem akarják elhinni. Ennél többet nem hajlandók mondani, ezért hagyjuk magukra őket és kezdjük el a hozzávalók felkutatását. Jobbra fent a konyha. A szakács éppen főz és közben ecseteli is, hogy mit rak az ételbe. Ezt most talán nem részletezzük. Amint meglát minket, rögtön ki is dob. De mi visszaosonunk és használjuk a felhúzható egeret. A szakács úgy gondolja, hogy ez a gyönyörű szaftos patkány jól jönne a kajájába és elkezdi kergetni, de csak azt éri el, hogy bezárja magát a

kamrába. A polcról vegyük el az alsó tálat. A polc mellett van a bogársütő. Vegyük ki belőle a bogarat. Menjünk ki és vissza a lávafürdőhöz. Most hölgyek fürdenek. Megtudjuk, hogy altatáshoz nedves kén kell, ébresztéshez pedig virág.

Elmegyünk innen és balra le. Itt a kovácsműhely. Beszéljünk a kováccsal. Nem mond semmi különöset csak a szelet csapja nekünk. A másikról kiderül, hogy egy rendkívül kultúrált troll, akinek az a vágya, hogy Etheria udvari ékszerésze legyen, de nincs pénze a felszerelésre. Menjünk le a lépcsőn. Vegyük fel a lámpát, merítsük bele az aranytálat az ajtó melletti smaragdvízbe. Menjünk a kráter pereméhez és ugorjunk a középső sziklára, onnan pedig a sarokba. Szedjük le a nedves ként a falról. Ugráljunk vissza, fel a lépcsőn és klikkeljünk az éppen készülő munkadarabra. Kérdezzük meg a kovácstól, hogy mi az. Ezt használja az ezüstkanalak készítéséhez. Amikor nagy lánggal ég a tűz, használjuk rajta a lámpát. Menjünk ki és jobbra le. Menjünk át a hídon. Hát ez nem jött össze. Elénk állt egy nagy darab troll. Csak akkor enged el, ha kap ezer darab ólmot és egy patkányt boton. Ezzel nem szolgálhatunk, így menjünk a kocsihoz. Ráközelítve használjuk rajta a pajzsot és a pajzscsúcsot. Lőjünk a Ride feliratra. Miután a rendkívül szimpatikus troll magunkra hagyott, menjünk tovább az úton teljesen jobbra. Beszéljünk a sóhajtozó kristálysárkánnyal. Elmondja,

hogy elvesztette a lángját, kihűlt a világa. Használjuk rajta a lámpát. Újra van lángja és cserébe ad egy követ. De kérünk még pikkelyt is. Ezt majd akkor kapunk, ha visszajött.

Most megint menjünk a kovácshoz. Adjuk oda a nagy gyémántot az ékszerésznek. Nagyon örül és nekünk adja a régi szerszámait, hisz ő úgyis újat vesz. A nedves ként rátesszük a tűzre. A kovács elalszik, mi pedig levesszük a falról a fogót és megfogjuk vele a kanálkiöntő formát. Használjuk ezt az üllő melletti vödrön. Kész az ezüstkanál. Tegyük vissza a fogót a helyére. Menjünk el a sárkányhoz. Amikor lent van a földön a farka, akkor véssünk róla pikkelyt. Rohanjunk Mathildehez és adjunk oda sorban minden szükséges elemet. A tálat, a bogarat, a pikkelyt és a kanalat. Mathilde elkészíti a varázsszert amiből iszunk egy keveset, de a dolog nem működik. Valamit elrontott az édes. De mit is?

Hát persze, kell bele egy troll hajszál. Ránk önti a maradékot. Sikerült. De az ezüstkanál elolvadt. Pedig azt hittük, hogy a mama teája az erős. Na mindegy, tegyük el az olvadt ezüstöt. Megjelenik a troll király, aki el van ájulva a szépségünktől. Megjelenik Malicia és elteleportál minket a szobánkba. Ránk zárja az ajtót és biztosít, hogy gondja lesz ránk. Persze ezt nem fogjuk megvárni. Megnézzük a faliképet, ott pedig a troll király orrát. Milyen furcsa. Honnan jön ez a füst? A szobában lévő székeket egymásra rakjuk, úgy, hogy alul a legnagyobb, felül a legkisebb és felmászunk. Rosella bemászik a lyukba. Az alagútban mászva beszélgetést hallunk. Malicia és a troll király. Malicia bosszúból el akarja pusztítani Etheriát és a környező világokat. Utasítja a királyt, hogy indítsa be a vulkángépet. A király tanácstalan, mert a saját múltjára sem emlékszik. A trón fölött érünk ki az alagútból. Vegyük fel a békát. Menjünk oda szobánk ajtajához. Nem szép dolog hallgatózni, de hasznos. Malicia és Mathilde veszekszik. Adjuk oda Mathildenek a békát. Ő elmondja, hogy ez egy varázsbéka ami Otaré volt, ez vigyázott rá, de több éve nem tudott róla. Megvizsgálja, kiderül, hogy működik.

A béka, mint korábban is mindig, most is elmodja, hogy hol található a király. Most éppen Ooga Booga földjén van. Rosella elmondja, hogy kihallgatta a királyt és Maliciát. Elmondja a veszélyt, amit a vulkán képvisel. Mathilde ad egy kötelet. Ezt kell majd használni a liften, hogy feljuthassunk Ooga Booga földre. Az intermezzo után irány a lift (jobbra le). Sajnos megjelenik Malicia. Az előbb hallottuk, hogy utálja a kígyókat, békákat, stb. Használjuk a felhúzható egeret. Szabad az út a lifthez. A kötéllel javítsuk meg és szálljunk be.

## LEZUHAN AZ ÉG!

Ott hagytuk magára Valanicet amikor találkozik az átjáróban egy szörnnyel. Adjuk oda a szörnynek a kaktusz gyümölcsét. Befalja és elkotródik. Tovább menve egy folyópartra érünk. Kicsit lepusztult vidék. Nézzünk alaposan körül. Menjünk balra. Egy szarvassal találkozunk, aki figyelmeztet, hogy forduljunk vissza erről a helyről, hiszen itt átok ül. Mi nem elégszünk meg ennyivel és hosszasan faggatjuk a szarvast. Udvarias bemutatkozás után megtudjuk, hogy ő a vadászat ura, Lord Attis, a fa pedig az ő felesége Lady Ceres.

Valaki hirtelen tört rájuk a varázslatával. Nem tudtak védekezni. Nem láttak semmit, de ilyet csak valamely etheriai hatalmasság tehetett. Búcsúzóul még figyelmeztet, hogy a nyugati erdőbe ne menjünk be, mert veszélyes. Tovább beszélgetve azt firtatjuk, van-e valami ami megtörhetné a varázst. A szarvas elmondja, hogy ő nem tudja. Talán a kő szelleme, ha fel tudnánk valahogy ébreszteni. Ha ráklikkelünk a sebből kiálló tárgyra, Valanice elborzad. Ki tehette ezt? Ugyanaz aki elvarázsolta. Szeretnénk segíteni, de nem tudunk, mert a legsötétebb mágiával tették oda. Most használjuk a fésűt a szarvason. A lányunkról érdeklődünk. A szarvas nem látta őt, de hallotta, hogy hozzá fog menni a troll királyhoz. Ezt meg kell akadályozni, hogy jutok oda ? A lejárat nyugatra van, a város pedig nyugatra és északra. A városban van egy kereskedő, aki árulja azt

a „DOLGOT", aminek a segítségével át tudunk jutni a fákon. Menjünk balra, majd fel. Ugráljunk át a köveken a túlpartra.

Egy hatalmas pókháló állja utunkat. A pók éppen egy madarat készül felfalni. Használjuk rajta a kosarat. Vegyük ki a hálóból a madarat és engedjük szabadon. Hálából megígéri, hogy segíteni fog nekünk. Menjünk tovább az úton. A városkapuhoz érünk. Bemenni a kiskapun tudunk. A városban találkozunk Fifi Le Yipyap herceggel, a város urával, aki kijelenti, hogy idegenek vagyunk a városban és semmi keresnivalónk itt. Kérleljük, hogy engedjen tovább, de ő nem tágít. Használjuk rajta a fésűt, mire Valanice sűrű zokogásba kezd. A női könnyek most is elérik céljukat, a herceg meghatódik és engedélyt ad arra, hogy a városban nézelődjünk és tanácsolja, hogy legyünk biztosak abban, hogy sót használunk mielőtt bemegyünk a boltba. Közben átrohan a képen egy jópofa kacsa és azt kiabálja, hogy „ránk szakad az ég".

Menjünk be az első ajtón. Egy porcelánbolt. Az eladó egy bika. Zokog, mert eltűnt a madárkája. Kimegyünk. Megint jön a kacsa. Most már kénytelenek vagyunk meghallgatni. Megint csak azt hajtogatja, hogy leszakad az ég. A következő ajtón cédula, mely a herceg születésnapi álarcos báljára invitál. Menjünk jobbra. Beszéljünk a kereskedővel. Érdeklődünk arról a bizonyos tárgyról, melynek segítségével átjuthatunk az erdőn. Nála van, de egy varázslatos tárgyat kér érte. Egy szobrocska, amin egy lányka a tóba néz. Jelenleg e tárgy a hercegnél van. A fésűt az áruson használva, érdeklődünk a lányunkról. Az árus szívesen megvenné a fésűt, de nem adjuk. A kocsi mellett látható kalitkáról vegyük le a takarót és nyissuk ki a kalitkát. Beszéljünk a madárhoz.

Fernandó madara és szeretne visszamenni hozzá. Vigyük el a bikához. Jutalmul megkapjuk az álarcot. Menjünk el a bálba. Az ajtó előtt vegyük fel az álarcot és kopogjunk. Bent már emelkedett a hangulat. Hátul a szőnyegen keresztül távozunk. Egy furcsa lépcsőházba jutunk. Menjünk először jobbra és utána mindig a haladási iránynak megfelelően. Eljutunk a poros szobához. Az ajtónál kétszer kell próbálkozni. Bent megnézhetjük a szobor talapzatát. Egy koszos felirat, amit nem tudunk elolvasni. Az ajtótól a harmadik tükörbe kell belenéznünk. De érdekes! Menjünk az asztalhoz, húzzuk ki a fiókot és vegyük ki a varázstükröt. Használjuk rajta a fésűt. Az ajtón ki, és próbáljunk meg kijutni a kezdő helyre, majd lefelé távozunk. Magukra hagyjuk a bálozókat. Menjünk jobbra a Faux Shophoz. Megint itt a hisztis kacsa. És tényleg leszakad az ég. A varjú elrepül a fészkéről. Vegyük ki a „fabatkát". Álljunk a bolt ajtajához és használjuk magunkon a sót. (Itt töredelmesen bevalljuk, hogy ez a dolog volt, ami leginkább kifogott rajtunk. Csak nagy sokára jöttünk rá, hogy be kell venni a sót.) Ezután menjünk be. Hamisítatlan bóvlikereskedés. Adjuk a kereskedőnek az álarcot. Cserébe egy gumicsirkét kapunk. Nézzük meg a könyveket. Az ára egy fabatka. Nekünk ugyan van egy fabatkánk, de mégsem tudjuk megvenni a könyvet. Vajon miért nem, kedves programozók? Eláruljuk a megoldást. Vissza kell menni az első pályára a kenguru patkányhoz. Sorra kínáljuk fel neki a nálunk lévő tárgyakat. Semmi nem fog kelleni neki, de ha visszamegyünk a városba, akkor most már meg tudjuk venni a könyvet. (Ha valaki tudja a magyarázatot, értesítsen!)

Azon a képen, ahol a kőszobrok vannak, van egy növény. A madarak sűrűn látogatják a virágokat. Rájuk klikkelve a hálás kismadár felajánlja, hogy ad nekünk egy kis nektárt. Tartsuk a virág alá az agyagkorsót. Menjünk vissza a városba és vegyük meg a könyvet. A változatosság kedvéért menjünk a kengurupatkányhoz. (Az ilyen húzásokért jobb környéken...) Adjuk oda a könyvet. Egy kampót kapunk. Igen, igen, most megint a városba kell menni és a kampóval kihalászni a sajtot (holdat) a vízből. Jó tett helyébe, jót várj! Letartóztatnak.

## KÉRJÜK AZ IGAZI TROLL KIRÁLYT, LÉPJEN ELŐ!

Újra Rosellat fogjuk irányítani. Ragadjuk meg az ásót. Beszélgessünk a sírásóval. Elmondja, hogy a saját készítésű automatikus sírásógépéből ellopták a működtetéshez szükséges patkányt. Vissza kéne szerezni, mert így nem tudja használni. Nézzük meg az ajtón az ábrákat.

Figyelem, ebben a fejezetben egy képernyőn se időzzünk túl sokat, mert jön Boogeyman és elkap minket! Menjünk jobbra. Egy tökházat látunk amibe éppen egy gyerek mászik fel. Balra megyünk. A doktor házánál némi közjátékot látunk. Menjünk a tökházhoz és vissza a dokihoz. Itt a második gyerek. Ha most megyünk a tökházhoz, akkor látjuk, hogy lent van a lift. Szálljunk be és menjünk fel a házba. Vegyük fel a bal oldalon látható halmot és azt ami kilóg a koporsóból. Gyorsan távozzunk.

Menjünk a doki házához és kopogjunk be. Odabent elpanaszolja, hogy fél a gyerekektől és gerincoszlop nélkül nem tud mit tenni. Elmondja, hogy Boogeyman nagyon veszélyes. Nem tud semmit a királyról, de valószínű, hogy Malicia van a dolog mögött. Adjuk oda neki a gerincoszlopot.

Természetesen hálás és ad nekünk egy dobozt amiben egy kis állatka van. A tökházhoz megyünk. A gyerekek a „teraszon" játszanak. Használjuk rajtuk a dobozt. A srácok invitálnak, de ne menjünk, inkább használjuk a dobozt a liften. A fiúk a dobozzal játszanak és kidobnak egy patkányt. Ezt felvesszük és

elvisszük a sírásónak. Hálája jeléül felajánlja, hogy bárhol ás nekünk egy sírt. Ad egy kürtöt amivel szükség esetén hívhatjuk. Most balra megyünk. Egy romos épülethez érünk. Nézzük meg a falon a képet és jegyezzük meg. Tovább balra és le.

Valaki sír, de ne szóljunk hozzá, mert kellemetlen meglepetésben lesz részünk. Menjünk vissza a dokihoz egy rövid látogatásra. Innen a tökházhoz. A két srác épp egy macskát készül eltemetni, de sajnos a cica még él. Ezért elrohannak, hogy szerezzenek egy borotvát. A vésővel nyissuk ki a koporsót. Kiszabadul a macsek és elmondja, hogy Boogeyman lakhelyére van bebörtönözve a troll király. A macska nekünk adja az egyik életét. Menjünk balra, le, majd megint balra. A kép bal szélén egy halom csont van. Álljunk a kép bal szélére és a lehető legaljára.

Használjuk a sírásótól kapott kürtöt. Megjelenik a sírásó. Ha nem sikerül a dolog, akkor próbálkozzunk többször. Menjünk le a gödörbe. Nézzük meg a lakatot és az ismert sorrendben nyomjuk meg a halálfejet, a denevért és a pókot. Megtaláltuk a troll királyt. Minket pedig Malicia talál meg és mindjárt összezár a királlyal. Úgy ezer évre. Legalábbis ő így tervezte. Mi viszont odaadjuk a királynak a sárkánybékát. De a békához olaj is kéne, ez viszont a király karperecében van, amit nem tud kinyitni. Gyorsan használjuk rajta a vésőt. A béka elkezd ásni és mi megmenekülünk. De ha nem rejtjük el magunkat, akkor ismét bajba kerülünk. A király ad egy pálcát, amit használunk rajta. Ő átváltozik, mi pedig felvesszük a fekete köpenyt a sírról és magunkra terítjük.

Most elmegyünk a sírásóhoz. Vegyük fel az ásót. A tökháznál menjünk lefelé. Kijutunk a temetőből, de utunkat állja egy zöld szörny. Szaladjunk vissza a dokihoz, hátha tud segíteni. Beszélgessünk vele. Elmondja, hogy nem tudunk elmenni. Ad egy szert ami minden palántát elpusztít. Nézzük meg az ágyat. Beszélgessünk még egy kicsit a dokival, hasznos információkkal szolgál. De most már sietnünk kell. Menjünk tehát ki a temetőből és amikor a zöld palántaszörny elénk ugrik, használjuk rajta a permetezőt.

Beszélgessünk a kép közepén lévő növénnyel. Kiderül, hogy nem állna távol tőlük, hogy egy jót falatozzanak belőlünk. Ezért inkább használjuk rajtuk a zokni formájú tárgyat, amiben egy láb van. Amíg kajálnak, addig ragadjuk meg az alkalmat és a piros virágot. Jobbra menve Malicia otthonához jutunk. Csak óvatosan!

Valahogy be kéne jutni, de hogyan? Menjünk a ház mögé. A harmadik ablak alatti indát húzzuk meg, majd használjuk az ásót a lyukon. Bújjunk be. Amikor kikukucskálunk a padló alól, ne jöjjünk ki, hanem másszunk vissza. A kutya szimatolni kezd. Fújjunk rá egy kis permetet. A hatás nem marad el. Malicia kiviszi a kutyát, szabad az út, másszunk fel a szobába. Siessünk a fiókos szekrényhez és húzzuk ki az alsó fiókot és kutassuk át. Addig keresgéljünk amíg meg nem találjuk a „misztikus tárgyat". Pakoljuk vissza a ruhákat a fiókba, de a harisnyát vegyük magunkhoz. Másszunk vissza a padló alá. Vegyük fel a köpenyt és menjünk a ház elé. Menjünk jobbra. Az erdőbe jutottunk. A megolvadt ezüstöt tegyük a harisnyába. Kész a parittya. Induljunk jobbra. A fák közül ránk támad egy hatalmas medve. Gyorsan használjuk rajta a parittyát. A már jól ismert rétre jutunk. Menjünk a városba. Találkozunk a herceggel, aki elmondja, hogy anyánkat elfogták. Menjünk a hercegi palotában a poros szobába. Nézzük meg a szobor talapzatát. A harisnyával töröljük meg. Olvassuk el a verset. Nézzük meg az oszlopon a szőlőt és használjuk rajta a vésőt. A gyümölcsöt adjuk a szobornak. Felemelkedik a szökőkút közepe.

Próbálkozhatunk az ásóval, de ez kevés. Használjuk a jogart a scarabeuson. Megjelenik a troll király, aki szétfeszíti a lejáratot. Ugorjunk utána. A barlangban kövessük a királyt. Most egy kicsit hátradőlhetünk és élvezhetjük a mozit.

## RÉMÁLOM ETHERIÁBAN

Összeült a bíróság. Bűnösnek találtatunk. Mármint Valanice. Az ítélet: napnyugtáig vissza kell tenni a holdat az égre. Kivezetnek. A gumicsirkét tegyük a fa

szélére és lőjük ki vele a holdat. A herceg gratulál és biztosít minket, hogy megbocsát nekünk. Vegyük le a tollat a fáról.

Menjünk jobbra az árushoz és adjuk oda neki a varázstükröt. Vérszörny kenőcsöt kapunk, melyet magunkon kell majd használni, de előtte bele kell keverni valamilyen állat szőrét. Menjünk ki a városból, de most ne ugráljunk át a folyómedren, hanem menjünk jobbra, addig míg meg nem találjuk az alvó sziklát. Csiklandozzuk meg a tollal. Erre felébred és elmondja, hogy az erdő azért haldoklik, mert a folyó nem folyik és a titkos táplálék sincs benne a korsóban. Ezért öntsük az egyikbe a titkos italt, a másikba a titkos ételt. Menjünk át a folyómedren és a madaraknál lévő szobor korsójába öntsük bele a nektárt. A folyó megtelik vízzel és a híd is megjavul.

Jön a szarvas. Iszik a vízből és megtörik a varázs, visszaváltozik a vadászat urává. Menjünk balra. Attis kihúzza a vasat a fából. Most vér folyik a fából. A varázslat erősebb, mint hitte. Szeretnénk segíteni, de sietnünk kell a lányunkhoz. Attis megígéri, hogy segíteni fog legyőzni a zöld szörnyet. Menjünk balra és tegyük a nyúlszőrt a kenőcsbe. A keveréket használjuk magunkon. Ooga Boogába érve elénk toppan a zöld szörny. Hirtelen megjelenik Attis és beváltja ígéretét. Menjünk balra és be a temetőbe. Menjünk a doki háza elé és mindjárt vissza a tökházhoz. Menjünk fel a lifttel. A múmia kezéből vegyük el a csontot és gyorsan menjünk le. Menjünk a romos házhoz.

Most már előjön a kutya. Beszéljünk hozzá és adjuk neki a csontot. Ismét szólítsuk meg. Elmondja a történetét. A gazdáját lefejezték. Nekünk adja a medálját. Menjünk lefelé és a zokogó asszonynak adjuk oda a medált. Heves zokogás között elvonul. Mi most elmegyünk a tökházhoz és felvesszük a petárdát. Vissza a kriptához. Használjuk a petárdát a kripta ajtaján. Menjünk be. Toljuk el a kriptatetőt és vegyük ki a koponyát. A kripta előtt álljunk az útra és amikor megjelenik a lovas az égen, adjuk oda neki a koponyát. Ő is hálás és ad egy furulyát amivel bármikor magunkhoz tudjuk hívni a lovát, hogy visszavigyen Etheriára. Az utakat szivárványok jelölik, de egyelőre jobbra megyünk, majd még egyszer jobbra. Siessünk fel a hegyre és másszunk fel a kék fára. Szedjünk egy kis

ambróziát. Menjünk le és használjuk az ambróziát a repülő halakon. Jegyezzük meg a dallamot. Balra. Most válasszuk a jobbra-le mutató szivárványt. Menjünk át a hídon és tegyük az ambróziát a bőségszaruba.

Vegyük fel a gránátalmát. Jöjjünk vissza a hídon, menjünk a sebesült fához és használjuk rajta a gránátalmát. Még egy varázslatot megtörtünk. A furulyával odahívjuk a lovat és visszamegyünk Etheriába. Jobbra, majd fel. A hárfa húrjait a következő sorrendben pendítjük meg: 1,5,6,4. Megérintjük a gömböt. Beszélgessünk a hárpiákkal. Mi elmondjuk, hogy meg kell találnunk a lányunkat és beszélnünk kell az uralkodóval. Ők azt mondják, hogy ez lehetetlen, mert az uralkodó is a saját gyerekét keresi. Azt tanácsolják, hogy beszéljünk Maabbal az álmok asszonyával. Őt az ébrenléten túl találjuk az álmok világában egy szigeten. Tehát aludnunk kell. De hol találunk egy jó kis ágyat? Hát persze, a dokinál. Irány a bal alsó szivárvány. Beszéljünk a doktorral. Feküdjünk a koporsóba.

Jegyezzük meg, hogy az álomvilágban merre haladunk. Találkozunk Maabbal, de jégbe van fagyva, így nem tud segíteni. A doktor háza előtt hívjuk a lovat. Etheriában ismét elmegyünk a hárfához. Lejátsszuk a dallamot és elmeséljük a hárpiáknak, hogy mit láttunk. Azt tanácsolják, hogy menjünk Cereshez. Jobb alsó szivárvány. Balra. Beszéljünk Ceressel. Azt mondja, hogy nekünk egy kristályra van szükségünk a legtisztább napfénnyel. Figyelmeztet, hogy álmunkban semmilyen tárgyat nem vihetünk magunkkal, ezért ébren kell az álmok birodalmát felkeresnünk. További tanácsokért a hárpiákhoz kell fordulnunk. Furulyázunk és visszamegyünk Etheriába, onnan pedig a bal alsó szivárványon utazunk. Jobbra megyünk Malicia házához és az ismert úton bemegyünk. Vigyázat, csak akkor szabad bemenni, ha a kutya nem ugat. Ezért menjünk egy képernyőnyit jobbra és az erdő felől közelítsük meg a házat, hogy a dög ne tudja az ajtón keresztül kiszimatolni, hogy ott vagyunk!

Amikor kikukucskálunk a padló alól, akkor ne jöjjünk ki, hanem másszunk vissza. Miután Malicia elment, bújjunk ki és vegyük ki a kristályt az állólámpából. Gyorsan vissza a padló alá, aztán a ház elé. Hívjuk oda a lovat. Használjuk a bal felső szivárványt, hogy eljussunk a sivatagba. Most ugye kétszer fel. A templomban tartsuk a kristályt a napsugár útjába.

Odakint használjuk a furulyát. Elmenjünk a hárpiákhoz. Beszélgessünk. Elmondjuk, hogy nekünk ébren kell eljutnunk az álmok világába. Mire ők elmondják, hogy azt csak az álmok szövőjének segítségével tehetjük, viszont ő rémálmokkal veszi körül magát. Adnak egy álomfogót, aminek a segítségével meg tudjuk védeni magunkat. Menjünk fel a hegyre és álljunk a barlang bejáratához. Amikor megjelenik a rémálom, akkor használjuk rajta az álomfogót. Menjünk be a barlangba. Beszélgessünk az álmok szövőjével. Nem akar segíteni. Használjuk rajta az álomfogót. Jobb belátásra tér és ad egy varázsszőnyeget amivel Valanice útnak indul. Jön utánunk egy rémálom. Használjuk rajta az álomfogót. A két rémálom kioltja egymást. Lefelé megyünk és jobbra. Menjünk be az épületbe és használjuk a kristályt a jégtömbön. Maab kiszabadul. Felvázoljuk neki a helyzetet. Ő közli, hogy a királyi párt csak a szelek tudják megtalálni. Fel kell jutnunk a hegy legtetejére, hogy beszélni tudjunk a szelek királyával. Ehhez kapunk tőle egy varázskantárt. Felmegyünk a hegyre és elbújunk a barlang bejárata mögé. Amikor jön a fehér szél, dobjuk rá a varázskantárt. A szél felrepít minket a magasba a szél király színe elé. Elmondjuk Malicia terveit, mire ő elküldi a szeleket, hogy keressék meg az uralkodói párt. Hamarosan megérkeznek, majd elsietnek, hogy megakadályozzák a vulkán kitörését.

## VIGYÁZZ, KÉSZ... BUMM!

A király, miközben a hasonmásával verekszik, azt mondja, hogy változtassuk az imposztort vissza eredeti alakjára. Ezt a varázspálcával tehetjük meg. Használjuk a varázspálcát a szemen. Forgassuk el, hogy meg tudjuk nézni a követ. Egy „T" betűt látunk. Most forgassuk a pálcát függőleges állásba és nyomjuk meg az alján a gombot! Az ékkőben most egy „F" betűt kell látnunk. (Aki ezt volt szíves kitalálni...) Használjuk így a pálcát azon a „királyon", aki a verekedés közben hátraesik. A vulkánban használjuk magunkon az ásót, amikor lehet. Az alagútban menjünk felfelé. Az ajtó nyitása: jobb szem, bal szem, orr. A misztikus tárgyat használjuk a konnektoron. Akkor van feltöltődve, ha egy nagy sárgás fénnyel vibrál. Ha ez elsőre nem jön össze, akkor menjünk ki és jöjjünk vissza. Megint töltsük. Ha jó, akkor

vegyük ki és ébresszük fel a virággal a troll királyt. Amikor visszakapjuk az irányítást, használjuk a mágikus tárgyat Malicián. Amikor lehetőségünk lesz rá, akkor Edgaron használjuk az extra életet. Több dolgunk nincs is, mint végignézni a záróképeket.

*Aradi Gábor és Micsonai Antal*

**SIERRA**

- Csak Windows alatt fut, gyenge mentési lehetőség

+ Félelmetes grafika

WINDOWS 3.1
386
4 MB RAM
SVGA
5 MB HD
Windows Sound System

**56%**

# Pagemaster

Richard Tyler meglehetősen óvatos kisfiú volt, mondhatnám, hogy a legfélénkebb a világon, ám egy napon olyan csodálatos dolog történt vele, ami gyökeresen megváltoztatta az életét.

Minden akkor kezdődött, amikor az ijesztő vihar miatt kénytelen volt bemenekülni a könyvtárba. Odabent áhítattal figyelte a klasszikus irodalmi művek hőseiről készült képeket, és különös érzés kerítette hatalmába; mintha megmozdultak, sőt életre keltek volna a karakterek. Szinte észrevétlenül lépte át a valóság és a képzelet közti határvonalat, s ezzel kezdetét vette a nagy kaland.

A kis Richard hamarosan beiratkozott a könyvtárba, s megtalálta benne az otthon melegét, mindent ami eddig hiányzott életéből. Újabb és újabb barátokra lelt, míg egy éjszakán a könyvek riasztották őt, Pagemaster és a könyvtár rendje veszélyben van. A hajdan oly félénk kisfiú most bátran indult, hogy segítsen, nem törődve a veszéllyel...

**KALANDRA FEL!**

Három világban kell teljesítened a küldetésedet; horror, fantasy és adventure. Egy-egy könyv kísér el, hogy segítsen és szükség esetén visszavigyen a könyvtárba. Ha az adott világ feladatát megoldottad, a könyv győztes pózban arannyá válik. Ettől függetlenül visszatérhetsz az egyes birodalmakba később is, és erre szükséged is lesz, hogy megmentsd a Pagemastert!

Igyekezz minél több könyvet és lapot összegyűjteni, hogy növeld a pontjaidat!

Ha elolvasod a kiemelt sorokat, a megoldáshoz ötletet, az olvasáshoz pedig kedvet kaphatsz!

Mielőtt elindulsz bármelyik úton, nézz be a jobb oldali terembe. A kőben a kard még fontos lesz és legalább már tudod kit keresel! Most pedig válassz egy birodalmat és indulj!

**FANTASY**

Ez a birodalom a mesék világa, érdemes itt kezdeni. Mindannyiunkban kedves emlékek merülnek fel, amikor feltűnik a sárga út, a mézeskalács házikó, a három kismalac kalyibája, ...

Milyen jó itt lenni újra! A feladat hamar adja magát, amikor az erdő melletti úton megpillantod az elveszett kos után síró „birka-asszonyt". Nem lehet kétséges, hogy Te vagy a legalkalmasabb az elveszett patás megtalálására! A szárnyas oroszlán által feladott rejtély már nagyobb falat, egyelőre nem is tudod megoldani. Utad során kelepcébe is kerülhetsz, óvakodj a veszélyes helyektől és azoktól, akik megpróbálják lassítani utadat, mert az idő Mr. Hyde-nak dolgozik!

A pánsípon játszó faun csábításának nehéz ellenállni, hiszen ki az, aki a hűvös, puha fűben elterülve, ne hallgatná szívesen a fülbemászó dallamokat?!?! Téged viszont sürget az idő, ne engedj a csábításnak!

A Babszemjankó oldalait olvasgatva egy-két ötletet kaphatsz!

A hídőrnek ne hazudj és ne változtasd meg amit egyszer kimondtál, mert különben nem jutsz át! Tényleg, szereted a spenótot? Szerezd be a sütit, az almát és a rókafejet!

Hamarosan egy meditáló Buddhához érsz. A hatalmas csúcsra nem juthatsz fel, csak ha megkaptad a babszemet. A kapukat őrző mitológiai alakok kérdéseire ügyesen felelj, s megleled, amit kerestél!

Csak akkor nyúlj a villámokhoz, ha már nálad a szigony és a helyére illesztetted!

Újdonsült társad, az aranygyapjas kos segítségével elrepülhetsz innen. Szívleld meg a béka tanácsát és győzni fogsz!

Ennyi jó tanács elég lesz. Csupán egy kérdés marad megválaszolatlanul; „What is the begining of eternity, the end of time and start of every ending?"

## ADVENTURE

Itt a történet főként két nagyszerű regény körül bonyolódik; a Moby Dick és a Kincses Sziget ismerői talán előnyt élveznek majd. Van itt szellemhajó, múmia, beszélő hal, sőt még Aladdin csodalámpája is előkerül. Meg kell találnod az oázist!

A sivatagban könnyű eltévedni, hallgass a múmiára!

A dzsinn teljesíti a kívánságodat... Feltétlenül szükséged lesz a Kincses Sziget térképére, a banánra és a szellemhajó árbocáról a fejre!

A koponyakapun nem juthatsz be, amíg nem mentetted meg – akár életed árán is – a fehér bálnát. A Kincses Szigeten pedig dönts okosan, csak egy választás van, amivel megoldhatod a feladatodat, és ha az aranygyapjúra gondolsz, talán nem is lesz olyan nehéz a megfejtés...

## HORROR

Légy óvatos, ijesztő kalandok várnak rád a rémregények birodalmában, itt a legkönnyebb csúfos véget érni! Mégsem szabad félned vagy megijedned semmitől, még akkor sem, ha a szétdúlt polcok között misztikus hangok suttogják a nevedet! A polcon megtalálod a Frankensteint, a Láthatatlan embert, a Fekete Macskát és még sok híres regényt.

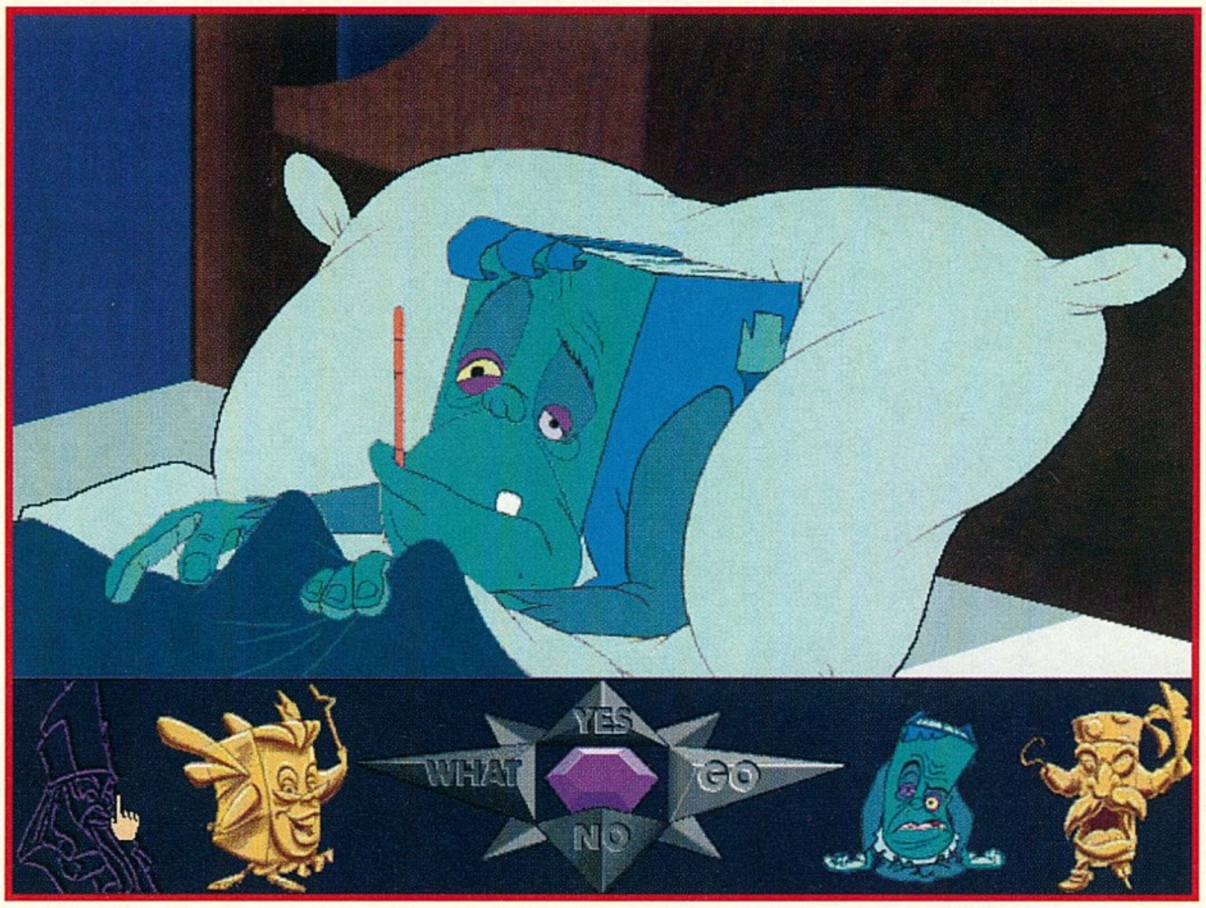
A temetőkapun csak a kulccsal juthatsz át, anélkül meg se próbáld!

A horror birodalmában nem kell feltétlenül minden könyvbe belelapoznod, mert könnyen pórul járhatsz!

Keresd meg a komor házat. Az ódon falak között furcsa neszezés hallatszik...

A szekrény fiókjainak átkutatása után menj le az alagsorba és feltétlenül vedd fel a mentőövet, amit az emeleten utadat álló vérszomjas növény ellen vethetsz be. A folyosó képeinek megtekintése után kukkants be a páncélba. Mit is mond a madár; „The monster is the key!", ezt jó lesz megjegyezni. Már nem is csodálkozunk, amikor az emeleten Frankenstein remekműve fogad. Ne hagyd, hogy megigya a löttyöt! Igen, Te tudsz rajta segíteni. A laboratórium asztalán talált üveg tartalmát ráöntve szerelem önti el a monster szívét. Szerezned kell egy menyasszonyt még, meg is kapod a temető kulcsát.

Cseppet sem kellemes feladat vár rád, a sírfeliratok alapján ki kell választanod, sőt ki is kell ásnod a megfelelő asszony földi maradványait, bruah! Ha ezt visszavitted a laborba,




szükséged lesz a fejre, amit a kísértethajón találtál! Már csak a megfelelő kart kell meghúznod és kész is az ifjú (?!) ara. Hálából kapsz egy E betűt.

**VÉGJÁTÉK**

Vissza kell menned a Fantasy birodalomba, mert a megválaszolatlan kérdésre kezedben a válasz, ami mi lehetne más, mint az E betű (pofon egyszerű, vagy nem?!).

A neheze még hátra van, be kell lépned a sárkány barlangjába. Az aranykos még nem elég, az ollóval – Kincses Sziget – gyorsan meg is kell nyírnod. A fenevad nem játszik tisztességesen, ezért sújts le rá a villámmal! Vedd fel az Excaliburt és...

Hogy tetszett? Szerintem cool. Nem marad más hátra, mint az értékelés.

A játék – és a film –, illetve inkább csak az ötlet erősen emlékeztet a Neverending Storyra (Végtelen történet). A könyv, amiben aktív szereplőkké, sőt hősökké valósulhatunk, nem is olyan misztikus. Egy jó regény magávalragadja az olvasóját, s nemegyszer előfordul, hogy megszűnik számára a külvilág.

A legfontosabb mondanivalót pedig mindenki megjegyzi, hogy olvasni jó, olvasni öröm. Ez az amiért a program olyan értékes, hiszen hacsak annyit elér, hogy a gyerekek többet és kedvvel olvasnak, már megérte!

Ez a 3D-s kalandjáték nagyszerű lehetőséget kínál az angol nyelvtudás szintfelméréséhez, ugyanis a beszélgetések „csak" hallhatóak, szöveges formában nem jelennek meg! Ezért a jelölt korosztály – 6-12 év – felett is ajánlható mindenkinek, aki szívesen gyakorolna játszva, kalandozva régi kedvenc meséi és regényei között...

Búcsúzom Pagemaster szavaival; ne feledd, a könyvek a barátaid!

*Lily (Thanx Tamás!)*

**SCI**

- A program hadilábon áll a hangkártyákkal, s ha esetleg nem sikerül szóra bírni akkor képtelenség játszani vele.
+ Jól érthető, ékes angolsággal előadott párbeszédek, rajzfilmszerű grafika.

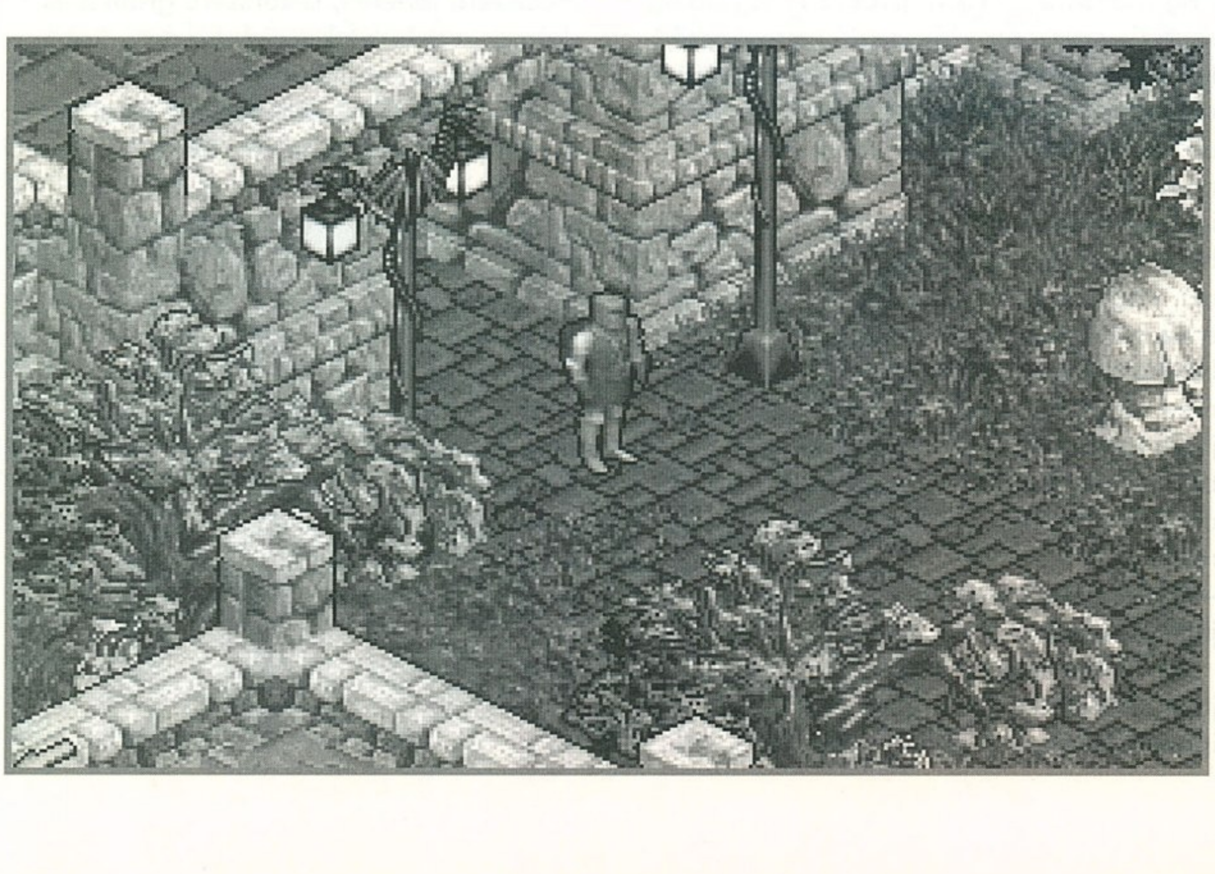
WINDOWS 3.0
486/25
8 MB RAM
VGA
8 MB HD
Windows Sound System

**88%**

# BEMUTATÓ – ORIGIN

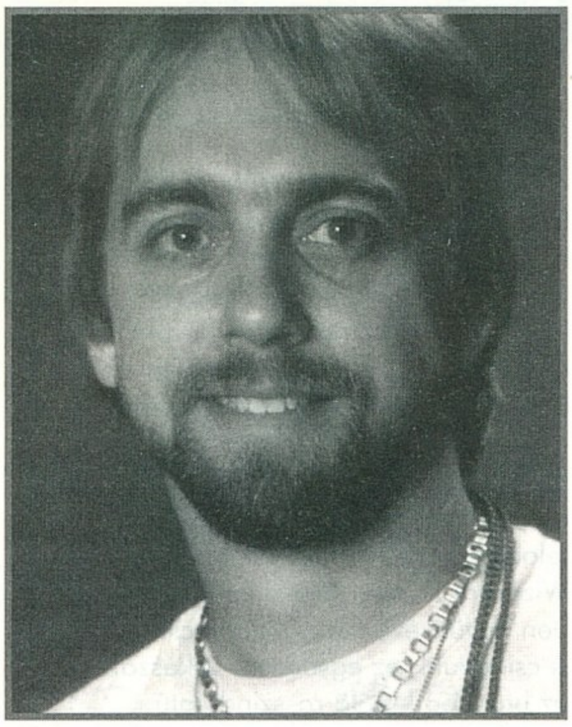
Egy másik nagy névvel folytatjuk a legsikeresebb játékkészítő cégek bemutatását. Az Origin név lassan fogalom lesz ebben a közegben. A nyolcvanas évek elejétől kezdve ott vannak az élvonalban. Az Ultima sorozatuk végeláthatatlan ütemben készül, lehet hogy túlszárnyalja még a Dallas-t is. A szimulátorai sem átlagosak, mindig az újságok címoldalára kerülnek. No nem a fantasztikus játékmenet miatt, a figyelem fő oka az iszonyatos hardware igény. Emlékezzünk vissza azokra az időkre, mikor megjelent a Strike Commander. Egy 386-os gépem volt 4MB RAM-mal. Akkoriban ez nem volt rossz konfiguráció, az átlagosnál egy kicsit még jobb is volt. Erre megjött az SC és csak szenvedett a gépemen. A városok felett egyenesen katasztrofális volt a helyzet. Akkoriban lehetőségem volt kitekinteni a nagyvilágba számítógépes hálózaton keresztül. Nem csak mi, csóró magyarok, voltunk felháborodva, hanem fél Amerika szidta az Origin-t. Megdöbbenve tapasztalták, hogy bizony a városok felett még 486DX2-66-on és 8MB RAM-on is rángat az a frányа F-16-os. Del barátom nemrégiben húzta fel a gépét DX2-80-ra. Állítása szerint ez az az összeállítás, amin igazán lehet élvezni a programot. Igen, két és fél évvel a megjelenés után már az átlagember is tud játszani a programmal. Ezt egy kicsit túlzásnak tartom. A legújabb alkotásuk a Wing Commander III. Teljesen odáig volt tőle mindenki, de azt valahogy mindig elhallgatták az illetékesek, hogy mi a gépigénye a programnak. Beszéltek itt DX2-66-os gépről, ami már elégséges a programhoz. Nos ez egyáltalán nem igaz. Megbízható forrásokból tudom (Del, Rainbird, Pellus), hogy igazán élvezhető csak Pentium 90-es alaplapon, négyszeres sebességű CD ROM-on és 16 MB RAM-mal lesz a játék. Ez a három dolog ára közel 200 ezer forint. Nem hiszem, hogy sok olyan játékos akad, aki ekkora beruházást hajt végre egy WC III miatt. Nem az én feladatom ítélkezni ez ügyben, de rengeteg vásárlót veszítettek ezzel az irreálisan magas igénnyel.

Nem szabad azonban elhallgatni azt a tényt sem, hogy az Origin mindig is az élen járt az otthoni szórakoztatásban. Mindig a legjobbak akartak lenni, de elfelejtették azt az aprócska tényt, hogy sokkal fontosabb a játszhatóság a grafikánál. Ki fog SVGA felbontásban küzdeni a Kilrathi-k ellen, mikor annyi ideig tart egy küldetés betöltése, hogy azalatt nyugodtan meg lehet fürödni. Két év múlva biztosan jobb véleménnyel leszek a programról, de akkor már el leszek foglalva a legújabb LucasArts produkció tesztelésével és nem igen marad időm a WC III-ra. Mindig az adott időben kell sikert aratni, nem pedig évekre rá. Az eddigiekből úgy tűnhet, hogy nem nagyon szeretem az Origin játékokat. Ez nem így van, mivel van egy-két játékuk, amivel nagyon jól el tudtam szórakozni. Itt van például a két Underworld. Nem csináltam meg őket közvetlenül a megjelenésükkor, mivel nagyon el voltam foglalva a Wizardry 7 rejtelmeivel. Egy kedves olvasó hívta fel a figyelmemet nagyon udvariasan, hogy jobb ha nem pofázok a szerepjátékokról olyan sokat, ha nem csináltam meg a két UUW-öt. Nekem sem kellett több, nekiláttam a két kalandnak és hamarosan be is fejeztem őket. Meg kell mondanom kellemesen csalódtam, egész jó elfoglaltságot nyújtottak három hétig. Összehasonlítva a Wizardry 7-tel és a Fate-tel, merem állítani, hogy nem érik el azok színvonalát. Most nem a technikai fejlettségre gondolok, hanem az összetettségre. Sokkal nehezebb feladatokat kellett megoldani, mondjuk a Wizardry 7-ben, mint a két Underworld-ben együttvéve. Gondoljunk csak bele, mit is csináltunk az egyesben. Lekaszaboltuk az utunkba kerülő rosszindulatú szörnyeket, összeszedtünk egy halom tárgyat és elvittük azoknak, akiknek égető szükségük volt pont egy olyanra. A Wizardry-ban azért ez nem egészen így működött. A Patkány Romoknál nagyobb logikai csapdákkal még egyetlen programban sem találkoztam és szerintem nem is fogok a Wizardry 8 megjelenéséig.



Eddig tartott volna az én véleményem az Origin-ről, most pedig következzen egy átfogó kép a PC Format melléklete alapján. Az egész történet Texasban kezdődött, mikor két testvér Robert és Richard Garriott, a szülei garázsában megalapították életük első software cégét. Azon a napon határozták el, hogy mások lesznek, mint a többi versenytárs. Mit is csinált a konkurencia? Talált magának egy izgalmas témát és annyi bőrt húzott le róla amennyit csak tudott. A két testvér azonban mindig hozzáadott valami izgalmasat a folytatáshoz, ezzel elérve azt, hogy a vásárlók érdeklődése nem lankadt, sőt. Ez a törekvésük kezdetben igen nehezen volt tartható, hiszen egy sikeres műhöz a jó csapatmunka és a dollármilliók nélkülözhetetlenek. Ma már megvannak mindezek a feltételek és aktívan ki is használják ezt a fiúk. Richard Garriott arca nem ismeretlen az Ultima rajongók táborának. Ő személyesíti meg Lord British-t, a népszerű sorozatban. Milyen is ez az ember? Mit érezhet, amikor pihen a luxusvillájába Texas közepén azzal a megnyugtató tudattal, hogy ő egy multinacionális cég vezető embere, mely már egész sor sikeres játékkal büszkélkedhet? Nem szabad azonban elfelejteni, hogy a siker hosszú és nagyon kemény munka után jött. Talán szerencséje is volt egy kevés, hogy pont a megfelelő helyen volt a megfelelő időben. A játékok hajnalán sokkal könnyebb volt eredetit alkotni, mint manapság. A feltett kérdések

már ismerősek lehetnek a LucasArts cikkből, de ez nem véletlen. Az újság kíváncsi volt arra, hogy ugyanazokra a kérdések mit válaszolnak a különféle cégek frontemberei. Érdemes összehasonlítani a válaszokat, sok mindent le lehet belőlük szűrni.



**– Miben képzeli el a tökéletes Nirvana-t?**

A tökéletes boldogság számomra egy helyet jelent, ahol szabadon alkothatok különféle dolgokat. Ezen a helyen kiélhetném a kreativitásomat és mellesleg pénzügyileg is jövedelmező lenne.

**– Mit tekint a legnagyobb sikerének?**

Az Origin az én legnagyobb sikerem. Nemcsak azért, mert gazdaságilag is bejött, hanem azért mert sikerült összehoznom egy ilyen hatalmas alkotó csoportot egy fedél alá.

**– Mi volt a legnagyobb csalódás az életében?**

Az a 3-5 éves ciklus, mikor még nem dőlt el melyik platform fogja biztosítani a megélhetésünket az elkövetkezendő években.

**– Melyik történelmi figurával tudna legjobban azonosulni?**

Azt hiszem egyetlen ilyen ember élt, Walt Disney. Nemcsak a kreativitásáért és a munkabírásáért, hanem azért mert sikerült győzedelmeskednie a rosszakaróin és az üzleti életen egyaránt. A fantasztikus rajzfilmek mellett, még volt ereje vidámparkot és számos más dolgot is megalkotni.

Nagyon érdekes válasz. Egy mostanában megjelent életrajz szerint Walt Disney egy durva kegyetlen ember volt, aki a végletekig kizsákmányolta az alkalmazottait. Kérlelhetetlen ambíció hajtotta a világelsőség felé. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy nem volt valami nagy szám a rajzolásban. A karaktereknek, amiket a moziban látunk, az ötleten kívül nem sok közük volt hozzá. Ezt csak az érdekesség kedvéért említettem meg.

**– Milyen járműveket mondhat a magáénak?**

Jelen pillanatban áll a garázsban egy 1911-es T modell, egy GMC Typhoon, egy Mitsubishi 3000 GT, amit hamarosan lecserélek egy Spider-re, mely már átkapcsolható elektromos meghajtásra. Ezen kívül enyémnek mondhatok egy Lamborghini Diablo-t, néhány crossmotort és egy Harley Davidson-t.

**– Mi a legértékesebb tulajdona?**

A házam, mivel ez nem olyan mint más normális lakás. Tartozik hozzá egy csillagvizsgáló, külső, belső medence, mesterséges eső és számtalan rejtett folyosó keresztül-kasul. A kert közepén van egy kis tó egy remek kis hajóval és az istállóban egy háromlovas hintó. (Szinte mindent megértek ebben az emberben, de az a mesterséges eső igazán nem fér a fejembe. Mi az ördögnek akar valaki egy hatalmast felhőszakadást a nyakába? Nem fél, hogy tönkremegy az összes szőnyeg?)

**– Mi az ami nélkül nem tudna élni?**

Természetesen nem tudnék élni a barátnőm, Lenna és a házam nélkül.

**– Hány éves?**

33

**– Hogyan szeretne meghalni?**

Nagyon, nagyon, nagyon idős koromban. (Egy kalandozó kender szerint ez igen unalmas halálnem lenne. Sokkal izgalmasabb az, mikor lezuhanunk egy szakadékba, pont egy olyan oroszlán szájába, amelyik lángra lobbant. Az izgalmas halálnem lenne.)

**– Hogyan szeretne megmaradni mások emlékezetében?**

Egy író barátommal beszélgettem erről a témáról. Egy könyv megírásakor neked nem csak a mai írókat kell túlszárnyalnod, hanem felül kell múlnod a múlt nagyjait is. Bizonyos értelemben túl kell szárnyalnod Shakespeare-t. Ezt nagyon nehéz elérni. Másfelől, ha eléred ezt a célt, akkor hosszú időre biztosítod a saját elsőségedet. A számítógépes játékoknál ez éppen fordítva működik. A technikai fejlődés olyan ütemben növekszik, hogy a 10 évvel ezelőtt készült játékok sokkal rosszabbak, mint a maiak. Tehát, ha a csúcsra akarsz kerülni, akkor viszonylag könnyű dolgod van. Csak a mostani játékokkal kell megküzdened. Ez azonban csak néhány évig marad a csúcson, gyakran még addig sem. Ez számomra borzasztó zavaró, ezért találtam egy megoldást. Az biztos, hogy nem játszanék már az első játékommal, de azzal, hogy olyan játékokat készítek, melyeket a maguk idejében nagyra becsültek, elérem azt, hogy az az ember aki az Ultima 30-cal küzd, meg fogja érteni a játék történelmét, bár nem is ismerte az első huszonöt részt.

**– Melyik a kedvenc játéka és miért?**

Nagyon kevés játékot élvezek igazán. Az egyik legrégebbi program egy Wing Commander-szerű szimulátor volt, még Atarin, de nagyon primitív volt mai szemmel nézve. Manapság az egyik kedvencem a Monkey Island II, de jobban szeretem, ha mások játszanak, én pedig csak nézem. Jelenleg a Myst-et tartom az egyik kedvencemnek.

**– Ön szerint mi az a legjobb dolog, ami a PC iparral történhet?**

Egységesítés és gyors videókártya.

**– Mit gondol az interaktív moziról?**

Szerintem az interaktivitást mostanság széles körben félreértelmezik és helytelenül használják. Számomra az interaktív mozi egy olyan produktum, melyben moziszerű hang- és képanyagot kapok az egész játékon keresztül.

**– Tegyük fel, hogy nem az Origin-nál dolgozik. Melyik software házban tudná magát elképzelni?**

Az egyetlen társaság amelyet el tudnék viselni, az a Broderbund. (Shufflepack Café, Where in time Carmen.., Myst) Egy minőségi csapat, minőségi emberekkel akik minőségi munkát végeznek.

**– Ha nem ebben a szakmában dolgozna, hol tudná magát leginkább elképzelni?**

Vidámparkokban, de ezek egészen mások lennének, mint a mostaniak. Sokkal nagyobb beleszólásuk lenne az embereknek a játékokba. Amit én elképzelek, az egy hatalmas interaktív kaland, persze technikailag igen magas szinten.

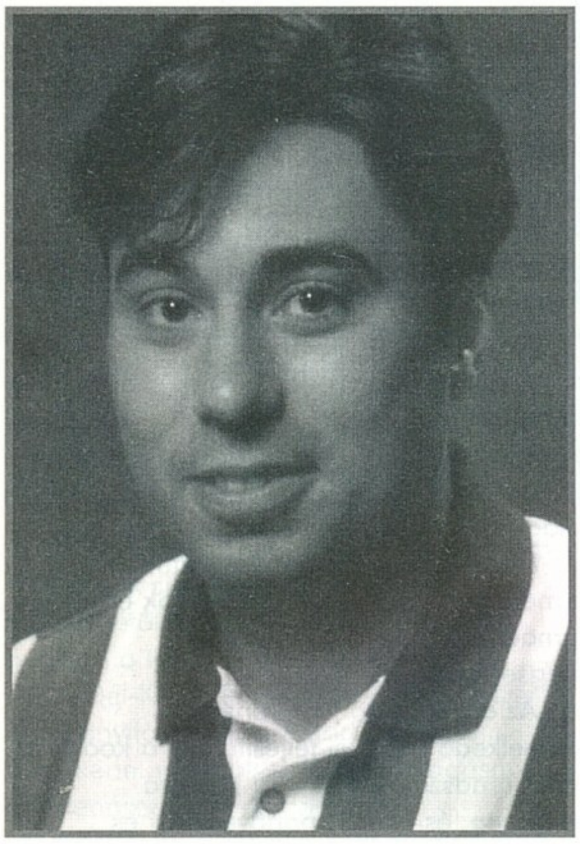
**– Hol lenne most legszívesebben?**

Hajókáznék a Virgin szigetek felé.

Nos igen, ha esetleg szüksége lenne valakire aki vigyáz a házára, csak nyugodtan hívjon minket, nagyon szívesen elvállaljuk ezt a kis munkát.

Az Origin másik fő profilja a harci szimulátorok készítése. Ezekért legfőképpen Chris Roberts a felelős. A 26 éves fiatalember Manchester-ben született, de kis kora óta az USA-ban nevelkedett. Két korai játék készítőjeként robbant be a piacra. A Bad Blood és a Times of Lore-ban olyan technikákat fejlesztett ki, melyek hamarosan az ő jellemzői lettek. A moziszerű történet, a korszerű grafika és drámai zenebetétek mind-mind kipróbálásra kerültek a Wing Commander-beli alkalmazásuk előtt. Az eredmény magáért beszél. Chris

megalkotta az egyik legsikeresebb szimulátorsorozatot.



**– Mit tart a legnagyobb sikernek az életében?**

Erre nagyon egyszerű a válasz. A Wing Commander I.

**– Mi volt a legnagyobb bukás az életében?**

Bukásról talán nem beszélnék, de azokban a régi szép időkben azt gondoltam, hogy a Times of Lore sokkal nagyobb siker lesz. Így is remekül megállta a helyét, de én sokkal többet vártam.

**– Melyik a kedvenc számítógépes játéka?**

Ez egy nehéz kérdés. Ha mindenféleképpen választanom kellene, akkor azt mondanám, hogy az ELITE. Nemcsak azért, mert mikor kijött olyat mutatott, amit eddig még senki, hanem azért is, mert öröm volt vele kikapcsolódni. Igen, így visszatekintve ez volt az egyik legjobb játék, ami eddig megjelent.

**– Mi a legféltettebb tulajdona?**

Azt hiszem nekem nincs olyan. Szeretem a házamat, szeretem a kocsikat, de egyiket sem tartom a legféltettebb kincsemnek.

**– Milyen kocsikkal rendelkezik?**

Egy Ferrari 512, egy Porsche 911 Carrera, egy Lotus Espirt Turbo és egy Grand Cherokee dzsip.

**– Mi az, ami nélkül nem tudna élni?**

Nem tudnám elképzelni az életemet anélkül, hogy jó játékokat csináljak és igazán remek történeteket meséljek. Azért csinálok computer játékokat, mert imádom és nem pedig azért, mert pénzt keresek vele. Az csak vele jár.

**– Mi az a legjobb dolog, ami ön szerint a PC iparral történhet?**

Legyen sokkal nagyobb és sokkal érettebb. Ne 100000 emberhez jussanak el a játékaink, hanem mondjuk 1 millióhoz. Éppen úgy mintha egy mozit csinálnál.

**– Mi a véleménye az interaktív mozikról?**

Remek dolognak tartom és a jövőben a számítógépes szórakoztatás egyik fő formája lesz.

**– Ha nem a software iparban dolgozna, mit csinálna?**

Mozifilmeket.

**– Hol lenne most legszívesebben?**

Dolgoznék a következő játékomon.

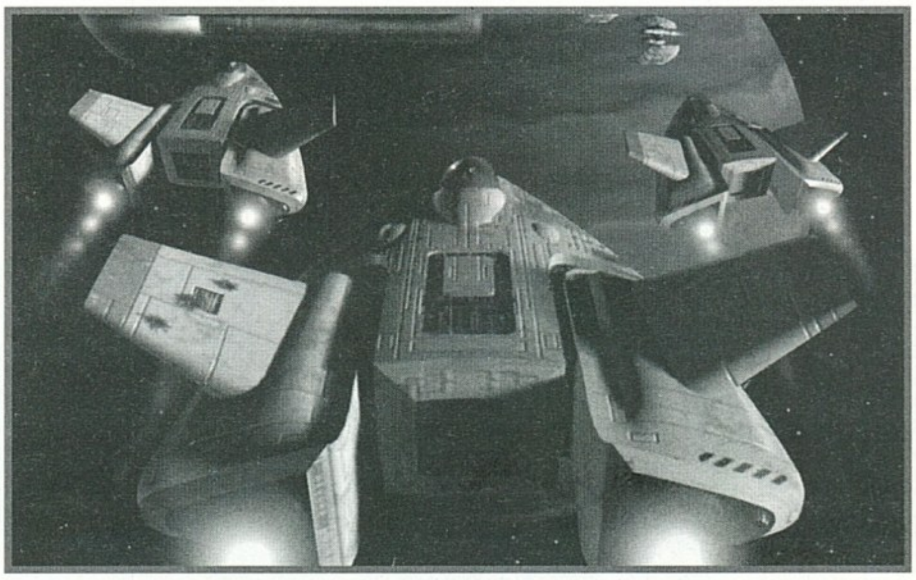
**– Mi ön számára a tökéletes boldogság?**

Azt kell csinálnom, amit élvezek. Én élvezem a játékkészítést, az alkotást, remek sztorik mesélését és persze a filmezést.

**– Hogyan szeretné, ha emlékeznének magára?**

Miután én már nem leszek, szeretném, ha az emberek emlékeznének az általam készített játékokra. Nekem ennyi bőven elég lenne.

Az Origin nem áll le soha egy percre sem. Mindig van a tarsolyukban egy-két meglepetés, amivel el lehet kápráztatni a nagyközönséget. Az első ilyen dolog egy első világháborús repülőszimulátor. Ezek a fiúk a jövő és a múlt szinte összes hadszínterén ott vannak a programjaikkal. Az első világháború egy olyan színhely, amit nekik sem lehetett kihagyni. A producer egy Warren Spector nevű úriember, aki röviden vázolja a játék alapvonásait.



– Sok bírálatot kapunk különböző helyekről, hogy az Origin szimulátorai nem elég realisztikusak. Mi mindig készek vagyunk a változtatásra, ezért nagy hangsúlyt fektettünk a valósághűségre az új játékunkban, a Wings of Glory-ban. Megpróbáljuk kielégíteni a legfanatikusabb szimulátorőrülteket is. Azok, akik átülnek egy modern gépes szimulátorból a Wings of Glory pilótafülkéjébe, hamar rá fognak döbbeni, hogy ezekkel a hetven lóerős gépekkel nem lehet úgy repülni, mint a sugárhajtású utódaikkal. A fanatikusokon kívül azonban rengetegen vannak, akik egyszerűen csak le akarnak valakit lőni az égről. Ők nem igazán értékelnék a küszködést ezekkel az antik gépekkel. A számukra készítettük el az irányítópanelünket, mely segítségével mindenki a saját igénye szerint állítja be a gépe tulajdonságait. Egy fiatal amerikai pilóta szerepét alakítjuk, aki a háború utolsó két évében lép be a légierőhöz. Öt antant géppel repülhetünk, de a későbbiek során egy zsákmányolt Fokker Dr.1 gépágyúit is kipróbálhatjuk. Minden gép különféle repülési tulajdonsággal rendelkezik. A küldetések változatosságára sem lehet panaszunk. Repülhetünk megfigyelőballonok ellen, megtámadhatjuk a hírhedt Zeppelin-t, bombázhatunk vonatot és persze a híres hajnali őrjárat sem maradhat el. 25 féle különböző gépet kísérhetünk, illetve támadhatunk meg. A Wings of Glory segítségével bepillantást nyerhetünk a nagy háború utolsó éveibe.

A másik nagy játék, mely hosszú ideje lázban tartja a nagyközönséget az a Bioforge. Leginkább az Alone in the Dark sorozathoz tudnám hasonlítani, de állítólag sokkal összetettebb lesz annál. Persze itt is mi vagyunk a főszereplők, akik egy szép nap arra ébrednek, hogy csúnya idegenek gyilkos cyborgot alkottak belőlünk. Szerencsére az agyunk felett nem tudták még megszerezni az uralmat, és így megtudunk szökni. Tudomásunkra jut, hogy egy nagyon gonosz csapat az univerzum meghódítására törekszik és a terveikben fontos szerepet játszunk, mint gyilkológép. A történet során lehetőségünk van a képességeink fejlesztésére és komolyabb páncélzatok beszerzésére. Az űrbázison kívül felfedezhetjük a külvilágot és persze idegen lények elhagyatott bázisait.

Tizenkét ember dolgozik a programon, közülük öten hivatásos grafikusok. A hardware igényt tekintve ez is tipikusan Origin játék lesz. Az ajánlott gép egy 486DX-50-es gép. Csak CD verzió készül, még lebutított lemezest sem ígérnek. Kell e jobb indok egy CD beszerzésére?

Számtalan más Origin által kiadott játékot fel lehetne még sorolni. Több mint két éve már az Electronic Arts terjeszti a programjaikat és ez az összefonódás mindkét cég gazdasági helyzetére jótékonyan hatott. Az Origin az egyike azoknak a gárdáknak, melyeknek komoly esélyük van az életben maradásra ebben a kiélezett helyzetben. Megteremtették a megfelelő anyagi bázist, összegyűjtötték egy halom tehetséges embert és tudják mi kell a játékosoknak. Egyetlen hiányosságuk az, hogy nem mérik fel a jelenlegi átlag gépparkot. Elenyésző hányad rendelkezik jelen pillanatban Pentium-os géppel, még Amerikában is. A jelenlegi gépek jobb kihasználásával sokkal több vevőt szereznének maguknak, mint a jelenlegi stratégiájukkal. A csődtől azonban nem féltem őket, biztos vagyok benne, hogy sok Origin játékról fogtok még olvasni a GURU oldalain.

*Mocsy*

# KA-50 HOKUM

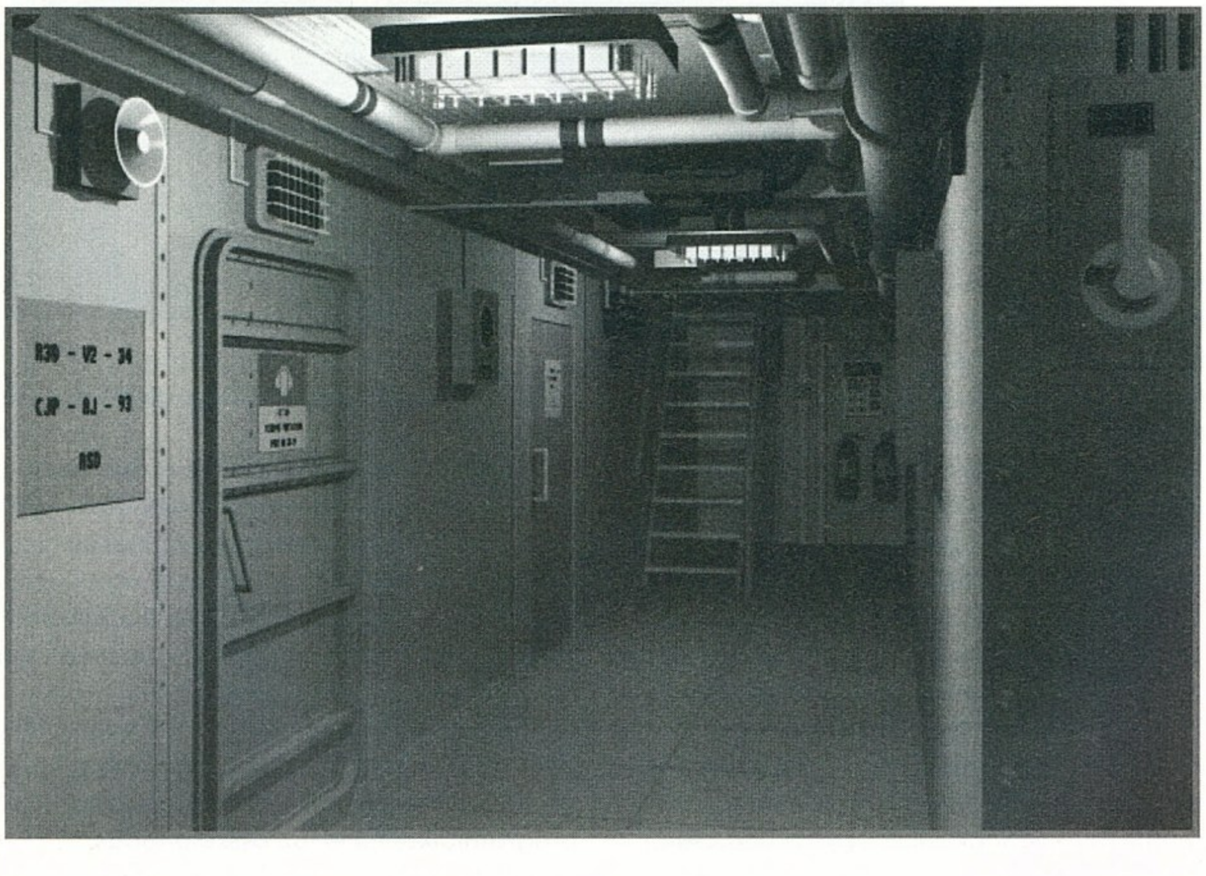
Miután több ezernyi mérföld hosszú utat teszünk meg nyílt tengeren a Perzsa öböl és a Távol-Kelet között, elérjük a Dél-Kínai Tenger környékét. Itt szűk szorosok tömkelegére bukkanunk. Néhol nem több, mint 1 mérföld szélesek ezek a szorosok. Nap mint nap 200-nál is több hajó halad el itt lassú tempóban. A sebességüket 10-12 csomó környékén kell tartsák, mert a vizek igen sekélyek errefelé.

Egy kis motoros bárka azonban könnyedén képes akár 20 csomóval is haladni. Az itt elhaladó teherszállító hajók óriási értékű szállítmányt visznek, hiszen nemrég hajóztak ki a közeli Szingapúrból, vagy éppen oda igyekeznek. A közeli szigeteken lakó, igen szegény indonéziaiaknak nagy, talán az egyetlen lehetőséget jelentik ezek a hajók a kiemelkedésre a nyomorból. A közeli Anambas Szigetek egyikéről előtörve szinte feltűnés nélkül el tudnak foglalni egy szállító-hajót.

Kis motorosukon könnyű fegyverekkel – néhány puska – felszerelve odamennek a hajóhoz, felmásznak és kényszerítik a kapitányt, hogy nyissa ki a hajó safe-jét. Mindez kb. 15 percen belül lezajlik.

A kalózok nagyon bizonytalanná teszik a hajózást errefelé. Azonban az élükre áll egy „nagyobb formátumú egyéniség", Emilio Chango, aki jól megszervezi a „mozgalmukat". Ezentúl még komolyabb erőt képviselnek: nehézfegyvereket vásárolnak, így tevékenységük is egyre hatékonyabb lesz, egyre több hajó, áru és élet esik áldozatul. A hírszolgálat jelentése szerint a központjuk az Anambas szigetek, ezért tartasz te is erre.

Te egy zsoldos katonákból és pilótákból álló csapat kapitánya vagy, akit egy kínai, japán, filippínó és szingapúri üzletemberekből álló kartell bérelt fel, hogy felszámold a nagy veszteségeket követelő kalóz-tevékenységet a körzetben. Kifüstöld őket a kialakított bázisukról. A következő erők állnak a rendelkezésedre. A hajó, amin most is vagy, egy Fort Class ellátó hajó, és rajta 6 db korszerű helikopter. A helikopterek típusa a következő 4 féle:



**Bell Supercobra AH-1W:** Dél-Kelet Ázsiában vetették be többnyire. Ijesztő külsejének megfelelő az erőssége. A sajátos vékony alakja miatt kicsi a légellenállása és szinte láthatatlan a radarok számára. A gyorsasága, és a Hokumhoz hasonlóan nagy fegyverarzenálja révén hatékonyan bevethető mind földi, mind légi célpontok ellen.

**Kamov KA-50 Hokum (WEREWOLF):** Ez a leggyorsabb a rendelkezésre álló helikoptereink közül, és egyben a legcsöndesebb, mert nincs rajta zajos hátsó rotor. Két ellentétes irányba pörgő rotorja van. Rengeteg speciális megoldást alkalmaztak rajta az orosz tervezők, így ma az egyik legkorszerűbb harci helikopter a világon.

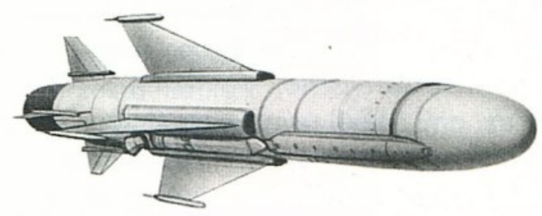
*Fő bevetési területei:* szárazföldi támadás támogatása, páncélosok elleni támadás, és légi célpontok megsemmisítése.

*Az egyedülálló tulajdonságai:* kiemelkedő repülési teljesítmény a koaxiális rotor-rendszer révén. 350 Km/óra sebesség, és kitűnő manőverezési és emelkedési jellemzők. Minden korszerű légi fegyver (GPU-20 és MI97 gépágyú, M159 rakéták, TOW rakéták, és AIM-9P rakéták) hordozására alkalmas. Hich-tech electronika a pilóta-fülkében lehetővé teszi, hogy egy pilóta vezesse a helikoptert.

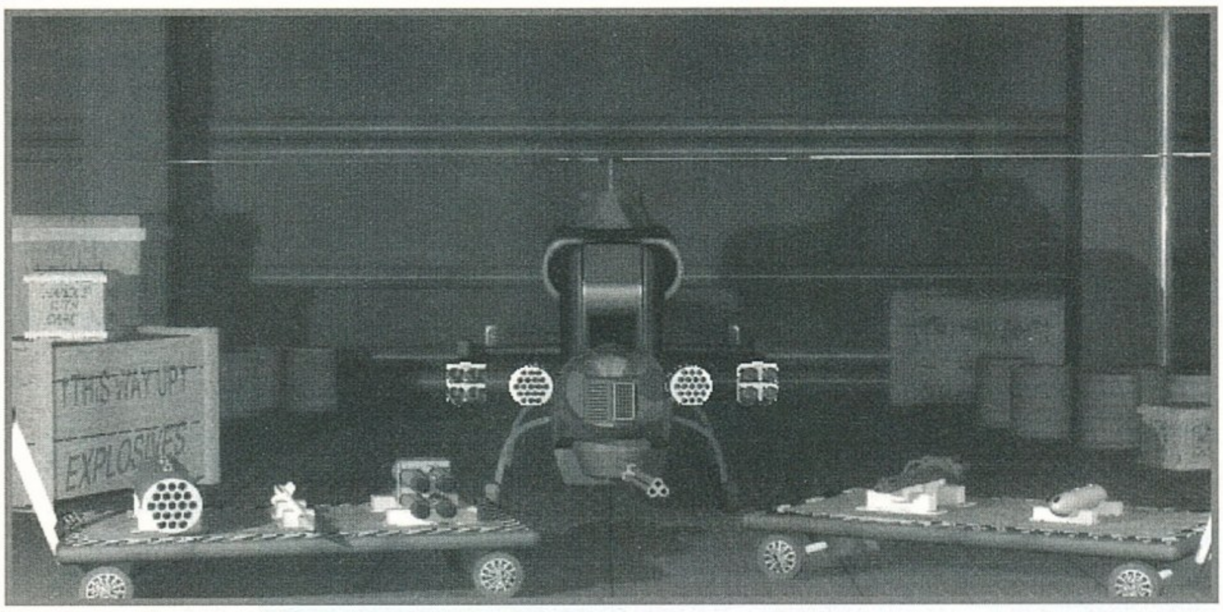
*A legvédettebb harci helikopter a világon:* a páncélzata kibír 100 méterről 20 mm-es AAA-tüzet, golyóálló üveg és egy egyedülálló katapultáló-rendszer.

**Westland Army Lynx:** Főként csapatszállító feladatokra alkalmazott egység. Nem ajánlott vele légi célpontokra támadni. Gyors, jól manőverezhető egység, mely szárazföldi célok ellen igen jól használható. Be is bizonyította képességeit a Falklandi- és az öböl-háborúban.

**Kamov MI-8 Hip E:** A legismertebb orosz gyártmányú helikopter, rengeteg konfliktusban láthattuk már, pl. Afganisztán. Lassan fordul és főként csapat-szállításra tervezték, ezért légi célpontokra nem érdemes vele támadni. Nagy számú fegyvert képes szállítani, így ütőképes erőt képvisel.



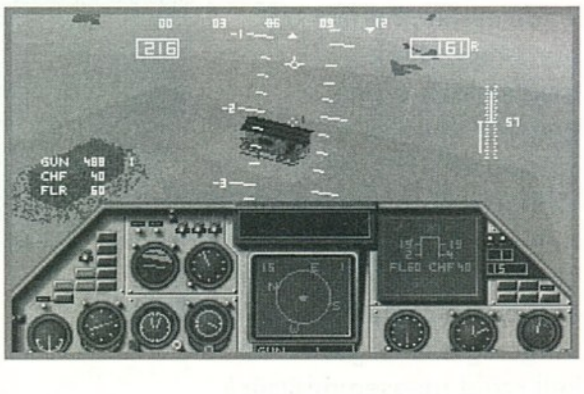
Elég sok, de nem végtelen mennyiségű lőszerrel is rendelkezel, így a Strike Commanderben már megszokott módon nem lehet pazarolni. Nem lehet mindenre lőni, ami mozog! Utánpótlást nem kapunk, de sikeres támadások esetén „szponzoraink" adakozni fognak, és ebből vehetünk mindenfélét a további tevékenységhez. A játékban egy stratégiai tervező rendszer van, melyben a játékos adja meg a küldetéseket, irányítja az „anyahajót" és dönt mindenről, ami befolyásolja a küldetések lefolyását.




A hadjárat sikere vagy bukása az egyes küldetések sikeres vagy sikertelen teljesítésétől függ- sorozatos kudarcok gyorsan a teljes bukáshoz vezetnek.

A Dél-Kínai Tenger 400 km-es részét kell irányítás alatt tartanod, és a kereskedelmi hajók szabadáthaladását kell mindenáron biztosítanod. Ennyit a keretekről, és most lássuk miből élünk!! A program indítása után a főképernyőre kerülünk. Itt választhatunk egy és kétszemélyes játékot. A kétszemélyesnél modemmel vagy soros kábelen keresztül küzdhetünk meg egymással. Az egy személyest választva a hajónk hídján találjuk magunkat. Válasszuk a Game start opciót – G billentyű –, ekkor elindul a szimuláció, ezt a jobb felső sarokban konstatálhatjuk. A program automatikusan generál egy küldetést. Az erről szóló üzenetét alul olvashatjuk. Ekkor hamarosan elindul egy pilótánk a küldetésre. Ezt megnézhetjük a térképen. Itt bal mouse-gombbal nagyíthatunk, míg a jobb-bal kicsinyíthetünk. De végignézhetjük az aktív pilóta szemszögéből is a küldetést, ha **Ctrl**-t és **C** (Cobra), **W** (Hokum), **L** (Lynx) vagy **H** (Hip) gombok egyikét megnyomjuk.

Ha meguntuk a nézelődést, akkor akár át is vehetjük az irányítást a gép felett az autópilóta kikapcsolásával (A).



A helikopter irányítása azonban nem olyan könnyű, mint bárki gondolná. Mivel pedig ez a program az egyik legakkurátusabb helikopter-szimuláció, ezért meg kell tanuljuk az irányítást.

Az **E** gombbal lehet bekapcsolni a motort, már hallod is a berregést.

Az **R** gombbal pedig a rotort. Az emelkedés nagyságát szabályozhatjuk a propeller lapátjainak a dőlésszögének változtatásával. Ezt pedig a **+,-** és **0-9** billentyűkkel tehetjük meg.

Ha pl. 8 gombot megnyomjuk, szépen felemelkedik a helikopter. Ha kívülről is meg akarjuk nézni első légi-balettünket, akkor a **V** gombbal válthatunk a külső és belső nézőpont között.

Igen pozitív szerintem, hogy egészen mást hallunk kintről nézve a gépet, mint belülről kinézve. Kinn hangos berregést hallunk, míg belül a hangszigetelés révén csak halvány neszt. Miután sikerült a levegőbe emelkednünk, talán induljunk el előre. Nyomjuk le a gép orrát, és már megyünk is.

A dőlésszöggel szabályozhatjuk a haladási sebességet; felemelve a gép orrát hátrafele is haladhatunk. A helikopter képes arra is, hogy egy helyben álljon a levegőben (hover). Ezt mi magunk beszabályozhatjuk, de egyszerűbb a programra bízni- az automatikus lebegés funkciót a **H** billentyűvel kapcsolhatjuk ki-be.

Forogni a hátsó rotor sebességének szabályozásával lehet. Ezt a **<** és **>** gombokkal tudjuk megtenni. Mivel látható, hogy milyen fontos szerepet játszik a helikopter irányításában a hátsó rotor, vigyázzunk rá nagyon a bevetésekkor, hogy el ne találják.

A fülkében típusonként eltérően helyezkednek el a kijelzők. Mivel ez rengeteg helyet igényelne, ezért nem mutatom be egyenként őket, csak a fontosabb dolgokat említem meg.

**AIR SPEED INDICATOR:** a helikopter sebessége csomóban megadva (100 csomó kb. egyenlő 185 Km/órá-val).

**VERTICAL SPEED INDICATOR:** az emelkedés-süllyedést mutatja.

**HEADING:** a zöld vonal az aktuális célpont irányába mutat.

**FUEL GAUGE:** Üzemanyag- ne menjen át pirosba!

**ALTITUDE:** Tenger szinttől mért magasság méterben.

**RADALT:** az alattunk lévő földtől mért távolság. Fontos adat hegyek közötti repülésnél. Az S gombbal aktiválható.

**TAKAN:** az anyahajó irányát mutatja a zöld vonal.

**ENGINE INDICATOR:** a motor be van-e kapcsolva.

**ROTOR INDICATOR:** Rotor be van-e kapcsolva.

**ENGINE TEMPERATURE:** motor hőmérséklete.

**LANDING GEAR INDICATOR:** kerék ki van-e engedve. A G billentyűvel lehet kiengedni.

**WHEEL BRAKE INDICATOR:** kerékfék ki van-e engedve. A W billentyűvel engedhetjük ki.

**ROTOR RPM:** Fő rotor fordulatszáma.

**RATE OF CLIMB:** Emelkedés mértéke méter/secundum-ban megadva.

**MESSAGE BAR:** ez nagyon fontos, itt kapunk figyelmeztetéseket az eseményekről. A Lynx 4 OC L üzenet pl. azt jelenti, hogy egy ellenséges Lynx helikopter 4 óra irányban, nálunk alacsonyabban (L=lower, H=higher) repül.

**FLIR:** éjszakai repülés segédeszköze. A tárgyak az általuk kibocsátott hőnek megfelelő színben jelennek meg a képernyőn. Ezt a rendszert az I gombbal lehet ki-bekapcsolni.

**WEAPON STATUS:** az aktív fegyvert és a rendelkezésre álló lőszermennyiséget.

**MULTI FUNCTION DISPLAY:** A Cobra-n és a Lynx-en 1-1 db, míg a Hokum-on 2 db ilyen többfunkciós kijelző van. A funkciókat az első MFD-n a „;" a második MFD-n (csak a Hokum-nál) pedig „'" gombbal tudjuk váltani.

## FUNKCIÓK

**COMPASS:** radar.

**WEAPONS LOAD:** A gépen található fegyverzet állapota.

**RADAR DETECTION:** a csík a radar irányába mutat. A / gombbal lehet a hatósugarát változtatni 3 és 60 Km között.

**TARGETING:** A Sidewinder rakéta használatakor a célpontot mutatja. A pilótafülke képe a mai standardnak megfelelően néz ki, ezért szerintem nem okoz gondot a fentebb említett kijelzők megtalálása.

*Az autópilótának több üzemmódja van:* ha az A gombbal aktiváljuk, akkor a következő waypoint felé veszi az utat a gép, ez az intelligens autópilóta. Ha azonban pl. a pilótafülkéből a térképre megyünk (Ctrl M), akkor csak a standard autópilóta fog üzembe lépni, mely 3-4 kilométeren át tartja az irányt, magasságot és sebességet. Nagyjából ennek felel meg a Continuous level movement. Ide tartozik az Autohover (A) és Autolanding (L) funkció is. A waypoint-ok között a **[** billentyűvel válthatunk.

*A fegyverzet:* Az fegyverek között a backspace-szel váltogathatunk. Chaff-ot a C billentyűvel, míg Flare-t az **F** billentyűvel dobhatunk. Egyszerre kettőt minden egyes

alkalommal. A Chaff-ból 40, míg a Flare-ből 60 darab van a helikoptereken.

A Hokum-on lehet katapultálni a Ctrl E gombok megnyomásával. Az idő múlását az X megnyomásával gyorsíthatjuk fel. Ekkor ötszörösére gyorsul a szimuláció. A hajó: A központi helység a parancsnoki híd. Innen tudjuk elérni a játék fontosabb funkcióit.

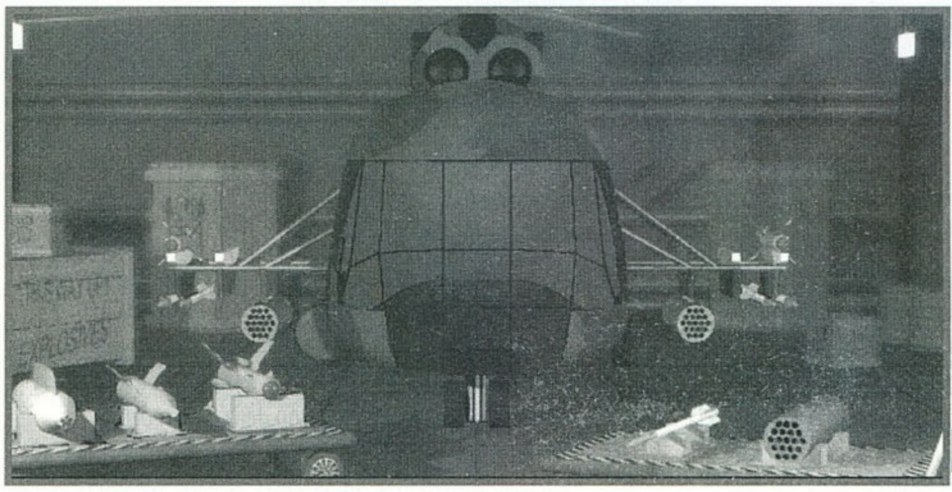
A mouse-zal a megfelelő dologra mutatunk, majd klikkelünk. Balról jobbra haladva a következő képernyőkre tudunk átkapcsolni: térkép (képernyő bal falon), üzenetek (telex-gép), alatta load-save, küldetések (monitor), szállító-hajók a területre érkezésének menetrendje (bal műszerfal), légvédelmi ágyú (ablak), alsó fedélzet (jobb oldali ajtó).

A légvédelmi üteggel szedegethetjük le a hajónkra támadó helikoptereket. A T gombbal kapcsolható be az automatikus célkeresés. Az alsó fedélzeten vannak a küldetések elindításához legfontosabb helységek.

Balra az első ajtón bemenve jutunk a hangárba. Itt először a helikopter típusát választjuk ki, majd ha nem felel meg a standard fegyverzet lecserélhetjük, a legtöbb szimulátorban megszokott módon: klikk a felrakandó fegyverre, odamozgatom a rögzítési helyre, majd újabb klikk.

A bal oldali második ajtón keresztül jutunk a raktárba. A komputerre klikkelve nézhetjük meg a raktárkészletünk állását, mennyi ép helikopterünk és lőszerünk van még. A létrán felmászva jutunk az alsó fedélzetről a Mission briefing-be. Ha a táblán látható valamilyen felirat, akkor van elvállalható küldetés. A játék stratélgiai része a térképről irányítható. A különböző dolgok a felső menükből érhetők el. Itt tudjuk mozgatni az anyahajót. A Base ship menüből válasszuk az Adding waypoint pontot.

Ekkor megváltozik a kurzor alakja. Ha leraktunk egy úticélpontot és rámutatunk, akkor megjelenik az időzítési menü. Itt a bal gombot megnyomva csökkenthetjük, jobb gombbal pedig növelhetjük az odaérkezésig tartó időt. Ha úgy érezzük, hogy elegendő úticélpontot adtunk meg, akkor a jobb gombbal fejezhetjük be az útvonal-megadást és a hajó elindul a kitűzött cél felé. A removing waypoint-tal törölhetünk megadott úticélokat. Moving waypoint-tal mozgathatjuk az úticélokat. Az Altering the waypoint segítségével egy már



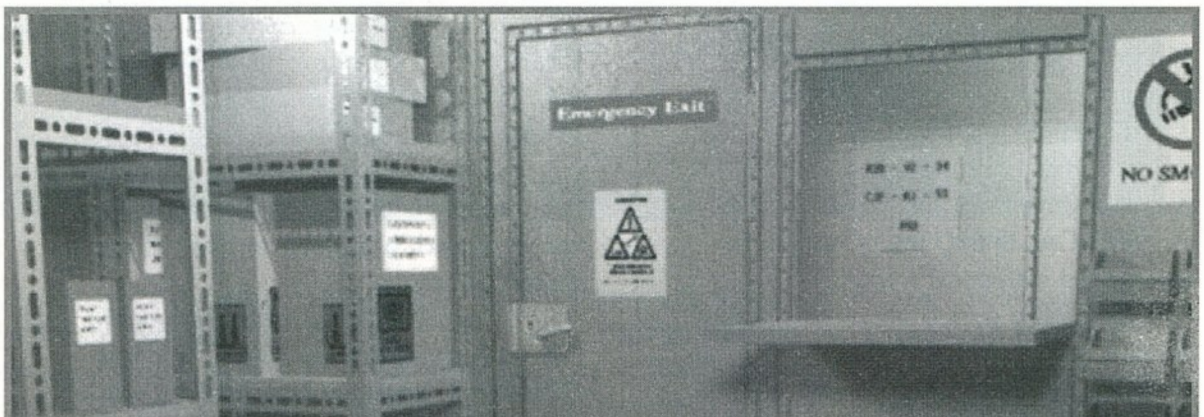
kész útvonalon belül vátoztathatjuk az egyes pontok időzítését.

A térképen folyamatosan nyomva tartva a bal gombot mozgathatjuk a térképet. Bal klikkel zoom-olhatunk be a jobb klikkel pedig ki a térképen. Az Options menüben állíthatjuk be, hogy láthatóak legyenek-e az egyes ellenséges egységek, és hogy generáljon-e a gép automatikusan, a helyzetnek megfelelő küldetéseket.

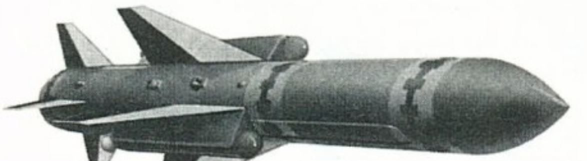
A Status (S) opciót bekapcsolva, a térképen pl. szigetekre klikkelve nézhetjük meg, hogy pl. hány épület vagy egység van és közülük hány ép. A Cameras menüben kirakhatunk a térképre bárhová 4 sérthetetlen kamerát, melyekkel bármit megfigyelhetünk, ellenséges egységeket, bázisokat... – sponsored by CNN.

Később át is helyezhetjük ezeket máshová. A Time menüben (T) gyorsíthatjuk fel az idő múlását. A Step waypoint-tal a hajónk azonnal a következő úticélponthoz kerül. A Step missions-szal átugorhatjuk az utolsó, a gép által generált küldetést és kezdhetjük a következőt. A Step minute advance a standard időgyorsítás. A játékban az egyik szokatlanul megoldott dolog a küldetések rendszere. Itt nem úgy oldották meg, mint a Micropose és Origin játékokban, hogy egymás után kapod az előre adott, kötött küldetéseket, hanem a harci helyzetnek megfelelően a gép generál aktuális küldetéseket. Az ellenfél főhadiszállása valahol balra alul van a térképen, mi pedig felülről indulunk. Míg odáig eljutunk rengeteg ellenséges bázist kell majd megsemmisítsünk. Ezek kinézete a következő: 3 viskó, olajtartály, móló és esetleg egy motorcsónak. A küldetéseket automatikusan generálja a gép, és automatikusan fel is száll egyik pilótánk, hogy teljesítse azokat.

Ekkor választhatunk, hogy végignézzük a fejleményeket, vagy magunkra vállaljuk a gép irányítását. Azonban belátásunk szerint átvehetünk egyes dolgokat, vagy akár mindent a géptől, kezdve a küldetések tervezésétől egészen a végrehajtásig. A saját küldetések sorozatgyártása



pofonegyszerű: a Missins menüből kiválasztom az Add mission pontot és választok a megjelenő menükből először a küldetés típusát, majd ennek megfelelő helikoptert. Ekkor ki kell rakni a waypoint-okat. Minden egyes pontnál meg kell adni, hogy ezt navigációs pontként vagy megtámadandó célpontként kezelje a gép.



**A KEZELŐBILLENTYŰK**

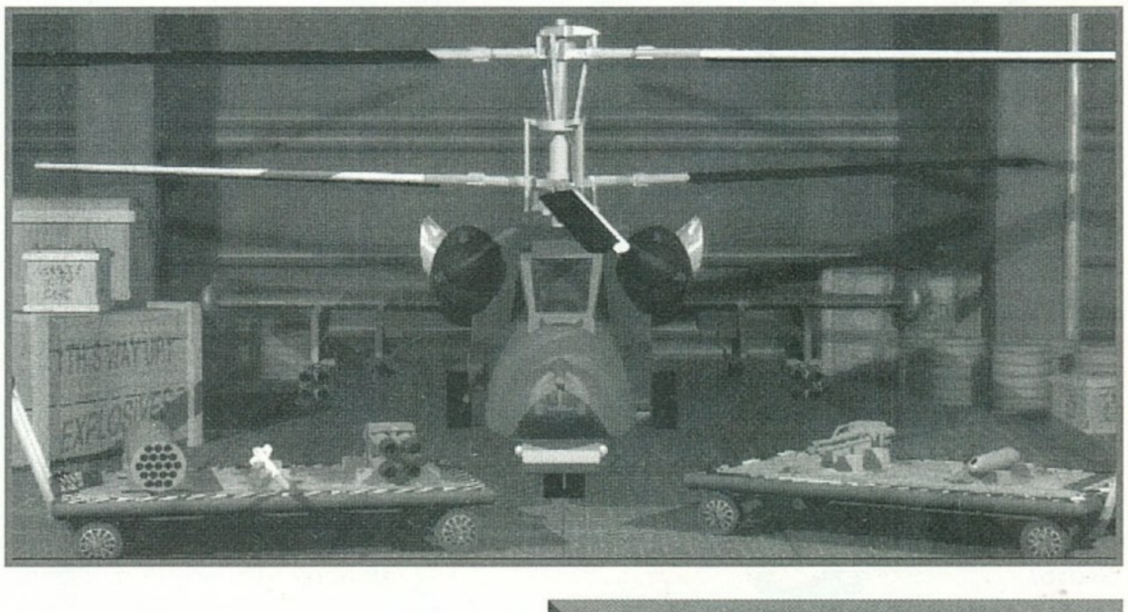
**E:** motor ki/be
**R:** rotor ki/be

**1-0:** számbillentyűk: rotor emelőerő mértéke százalékban
**=,-:** emelőerő +1%,-1%

**<,>:** hátsó rotor sebessége
**W:** kerékfék ki/be
**CTRL E:** katapultálás Hokumnál
**CTRL R:** Jettison stores
**A:** autopilóta
**Y:** „szinttartó" autopilóta

**H:** automatikus lebegés
**L:** automatikus leszállás
**Backspace:** váltás a fegyverek között
**T:** váltás célpontok között
**C:** chaff
**F:** flare
**I:** FLIR ki/be
**Space:** aktív fegyverrel tüzelni
**[:** váltás waypointok között
**;:** váltás MFD1 funkciói között
**':** váltás MFD2 funkciói között
**\:** radar hatósugarának állítása
**P:** pause
**Q:** motor-hang ki/be
**X:** időgyorsítás ki/be
**CTRL S:** váltás a komplex és az egyszerű repülési modell között
**CTRL N:** mouse irányítás
**ALT G:** Gouraud árnyékolás ki/be
**ESC:** repülésközbeni opciók

**CTRL A:** átlépés a hajó légvédelmi ütegéhez
**CTRL B:** átlépés a hajó parancsnoki hídjához
**CTRL M:** átlépés a térképre
**CTRL C:** átlépés az aktív Cobra helikopterbe
**CTRL H:** átlépés az aktív Hip helikopterbe
**CTRL L:** átlépés az aktív Lynx helikopterbe
**CTRL W:** átlépés az aktív Hokum helikopterbe
**Belső nézőpont:**
**F1-F2:** pilótafülke ki/be
**Külső nézőpontok:**
**O:** külső nézet
**V:** nézet a helikopter mögül
**F1:** hátsó nézet
**F2:** előre nézet
**F3:** jobb oldali nézet
**F4:** bal oldali nézet
**F7-F8:** nézet vízszintes forgatása
**F9-F10:** nézet függőleges forgatása
**Page up:** zoom in
**Page down:** zoom out
**J:** Enemy view ki/be



**K:** rakéta követő nézet ki/be.

Most pedig az elmaradhatatlan értékelés. A játék grafikája nem volt rossz (ez a kis felbontású árnyékolt változatra értendő), de nem is volt igazán nagy extra dolog sem.

Látványos, de semmi bombasztikus. Azért már volt manapság egy-két ígéretes kísérlet szimulátorokban grafikai téren pl. Overlord. A hangeffektek jók voltak, a motorhang nagyon élethűen szólt (mást hallunk a gépet kívülről nézve és belül csücsülve).

Sajnos zene az nem volt, pedig egy jó kis indulószerű muzsika megdobta volna az ember adrenalin-szintjét, és mindjárt sikeresebben irtotta volna a csúnya, gonosz ferdeszemű kalóz-népeket. Végül, de nem utolsó sorban a játékmenet. A helikopter mozgása nagyon élethű, ez szerintem a legpozitívabb dolog a programban. Élvezet volt nézni mikor le vagy felszállt egy helikopter. Érdekesnek találom a játékban lévő küldetés-rendszert, mert a készítők szerint így sokszor lehet a programmal játszani anélkül, hogy megunnánk.

Én nem egészen így éreztem, szerintem nem elég változatosak az események, így bár más küldetéssorozatot kapunk az egyes játékonként, de mégis megszólalásig hasonló kampányt játszunk végig minden egyes alkalommal. Nekem sikerült elég rövid úton megunni.

Sokkal élvezetesebb szerintem egy fix, de változatos küldetéssorozattal rendelkező játék, ha adnak hozzá küldetés-szerkesztőt, vagy később kiadnak hozzá küldetéslemezeket. Így nem lesz egysíkú a játék és hosszútávon is élvezhető marad.

Ha pusztítani akarok, maradok a Comanche-nál, az aztán változatos!!

*Charlie*

**VIRGIN**

- Hosszútávon unalmassá válik, nincs zene

+Élethűen szimulált helikoptermozgás, 4 féle repülhető típus, jó hang

MS DOS 5.0
386/33
2 MB RAM
MCGA, SVGA
18 MB HD
SOUNDBLASTER PRO, GUS

**84%**

Komolyan mondom, ha nőnek születtem volna, akkor kevésbé zavarna, hogy havonta mindig szenvedek egy kicsit. Az legalább természetes dolog, szemben ugye ezzel az abszolút természetellenes állapottal, hogy éjszakákon keresztül virrasztok mindenféle hülyeség miatt. Legalábbis havonta egyszer, amikor mindig rámtámad valaki olyan mondvacsinált ürüggyel, hogy ki kéne kerülnie a lapnak az utcára, de ahhoz le kéne adni minden cikket (és ekkor érdekes módon mindenki rámnéz valamiért).

Nem tudom, kinek mennyire unalmas már, hogy szinte minden levrovot azzal kezdek, hogy hagyjanak már békiben ezzel a hülyeséggel, de nekem már nagyon, ám nem tehetek róla, hogy szelíd galamb lelkemet megviselik az ilyen jellegű támadások. Pedig most igazán nem kéne ilyen kis apróssággal zavarni, hiszen nem akármilyen levrov születik most, ugyanis egészen pontosan a tizedik készül a PC GURU-ba.

Ebből az alkalomból gyorsan meg is hatódok egy kicsit, de mielőtt a meghatódottság alvásba menne át – ez egyébként nem nehéz mutatvány részemről –, nagy sebességgel próbálok valamit alkotni, mert a végén még tényleg nem lesz kész az újság, és akkor meg a tizedik levrovnak sem lesz értelme, és ez megengedhetetlen lenne.

## MINDENFÉLÉRŐL

*Kedves PC GURU Team!*

*Nem kenyerem a levelezés, de most nem lehet mit tenni, klassz az új design (tisztára mint a levrov). Új év, új külcsín. Azért remélem nem rúgtátok ki Jocit. (Nem hát. Az új dezign is az ő agyának szüleménye. Brazil) Mostantól legalább tudom, hogy miért veszem a lapot. Az ömlengést mellőzve, megvettem a CD GURU-t. Csatlakozom a panaszosokhoz, nekem se ment néhány demo (486DX33, 4MB RAM, Trident 89001MB, sőt CD ROM olvasó).*

*No, most lehet, hogy nem mindenki olyan hülye mint én és mégis van ezer forintja, de azért lehetne pár sort szánni nekünk arra (mondjuk a CD-hez tartozó újságban vagy CD-n), hogy mit tegyünk, ha még egy tűrhető gépen sem bírunk beröccenteni valamit.*

*Gondolom vannak jellemző problémák. Tényleg, a tokot le kell venni? Főleg akkor sírtam el magam, amikor valahol azt olvastam, hogy a HELL minimális hardware igénye 386SX 1MB RAM. Lehet a demóhoz több kell? Konkrétabban azért nem írok semmit, mert már úgysincs gépem.*

– Hmm, muszáj belerőfögnöm. Mostmár igen sokadszorra hallom, hogy ez meg az a program nem megy a CD GURU-ról. Én továbbra is csak azt tudom mondani, hogy minden program ki volt próbálva, és minden program ment. Nem tudok túl jellemző problémákat mondani, mert alapvetően minden gép más, az egyikben ez a gagyi, a másikban meg az. Ez sajnos a PC-k nagy átka, muszáj egy kicsit molyolni vagy az autoexec-cel vagy a config.sys-szel, meg egy kicsit a hangkártyát bűvölni, stb.

*Vissza a lap megújult küllemére. Idézek „a tartalom természetesen nem változott". Nos, eddig nem vettem észre, hogy a cikkek duplán lennének szedve. Pedig most van. A Bloodnet leírás az elejétől a 26. oldal közepéig meg van egyszer, azután még egyszer. Igaz, a második végén még van pár szó plussz, de azért talán a nyomatékosításnak ez egy kissé túlzó módja. Szóval, vagy kapok 1.5 oldalt, vagy megírom a ***-nak, hogy ők a legjobbak.*

– Észrevettem valamit. Ti semminek nem tudtok örülni. Ha valami olvashatatlan, akkor az a baj, ha valami kétszer olvasható, akkor az a baj. Igazán nehéz az olvasókon kiigazodni. Ki érti ezt? Egyébként milyen másfél oldalról van szó? Ha gondolod akár oldal hegyeket is tudok adni, rengeteg van belőle a szerkesztőségben, csak nehogy megírd másnak, amit egyébként is gondolnak magukról.

*– Hardware-software melléklet: Azt szeretném megtudni, hogy most ez reklám, vagy elemzés. Ennyi jó dologról még sehol nem olvastam. Azt, hogy reklám onnan tudni, hogy ingyenes?*

– A mellékletre azért van odaírva, hogy ingyenes, hogy mindenki tudja, hogy ingyenes. Ez ugyanis az olvasóknak ingyenes, tehát az újság árába nem foglaltatik benne, vagyis ezért nem fizettek, egészen pontosan megfogalmazva, ez egy plusz ingyenes szolgáltatás. Azért fontos ezt így külön kiemelni, mert voltak egyes arcok, akik morogtak amiatt, hogy miért kell nekik ezt is megfizetni, amikor ők csak a játékleírások miatt veszik a PC GURU-t. A melléklet önfenntartó, vagy legalábbis leginkább az. Egy kicsit reklám, egy kicsit elemzés, egy kicsit bemutató jellegű izé bigyó, ami szerintünk kell az újságba.

*– A manó neve legyen Brazil. Igaz nem túl eredeti, de egy manónak megfelel.*

– Na nem. Na ezt már nem. Kikérem magamnak, hogy azt a kis idétlen lökött manót velem együtt emlegessék. Azt megérteném, ha egy űrrepülőgépet, tengerjáróhajót, hajsampont, intimbetétet (A Brazil nem engedi át a kéket!!! a Tördelő), földigilisztát, ételt vagy vallást neveznének el rólam, nade egy manót???

*– Valahogy nem érzem az összhangot a program értékelés és a manó állaga között. Beteg vagyok?*

– Azt én nem tudhatom. Az ilyen jellegű problémák megválaszolására azt tudom javasolni, hogy keresd fel a háziorvosodat.

*– A Lucas Arts interjú tök jó. Olyan, mint a levrov, az eleje is véres meg a hátulja is, se füle se farka.*

– Nocsak. Sosem gondoltam volna, hogy horrort írok, de végül is mindegy. Tulajdonképpen mindig is tudtam magamról, hogy sokoldalú vagyok, csak sajnos nagyon szerény is, és ezért nem terjesztem ezt sem magamról.

*– A levrovba elég ha beteszitek, hogy megismerkednék 486-ossal rendelkező, csinosnak mondott lánnyal, közös játék céljából. A sorrend fontos. 386-osok kíméljenek. További jó ténykedést.*

*(Katona László, Budapest)*

Szerintem összetéveszted ezt az újságot valamelyik másikkal, de nem baj. Ma különösen jó kedvemben találtál, úgyhogy itt van az apróhirdetésed, mindenféle külön díj nélkül. Egyszer én is lehetek jó szívű, bár nem esik valami túl jól. Tehát 486-os hölgyeim figyelem! Lehet jelentkezni, a leveleket „Én pécéznék veled" jeligével ellátva a PC GURU postafiókjára kell küldeni.

## MÉG MINDIG A CD GURU-RÓL

*Hi Brazil!*

*Nemrég megkaptam a CD GURU 95/1-et. Cool, király, szuperjó! Mikor először megláttam, alig találtam szavakat! Játékleírások jók, legalább nem kell megrendelnem a régebbi PC GURU-kat... (Ez persze csak vicc, kérlek küldj csekket a 93/1 és 93/2 PC GURU-ra!) A Novastorm viszont nekem sem indul! (...) Szerintem a kis manó neve legyen Brazil, hisz ő szerepel a levelezés hátterén, azon kívül leveleket olvas. Mégvalami: legyen 2 oldal a posta a PC GURU-ban!*

*(Varga Zoltán, Kőszeg)*

Nem, nem, nem, nem!!! Azonnal felejtse el mindenki azt a nyomorult kis manót és azt, hogy a levelezés két oldal legyen a PC GURU-ban. Akinek legközelebb eszébe jut valamelyik is, annak postafordultával három zsák hasonló tartalmú levelet küldök. Na akkor erről ennyit. Most akkor még egyszer és utoljára leírom, hogy a Novastorm megy. Próbálkozzatok talán az install c: parancs kiadásával. A config-ban legyen csak *himem.sys* meg *dos=high*, autoexec meg akár ne is legyen. Kb. ennyi kell, no meg szerény 60 mega hely a vinyón.

## NÉHÁNY SZÓ AZ ÚJ DEZINGRÓL

*Hail GURU Team!*

*Már régóta olvasom a levrovot (lassan megy...), és úgy gondoltam, itt az ideje, hogy megmentsem az olvasók becsületét egy színvonalas levéllel. Ennyit az öntömjénezésről. Szóval... Az új külcsín nem lett rossz! A képek jobban láthatóak, a szöveg mindenütt 100%-osan olvasható, a papír minősége is javult és a progik fő erénye/hátránya is fel lett tüntetve.*

*Sajnos több most nem jut eszembe, pedig biztos vannak még pozitívumai az átalakításnak. Az összkép, mondhatni, javult. No de. Nem tudtam nem észrevenni, hogy az újság féllábú, izé.. fele (ha a borítót nem számítjuk) átvette a HW-SW melléklet fekete-fehér, félfamentes minőségét. Ezen a 16 oldalon természetesen a képek sem olyan jól kivehetőek, mint egyébként. Aztán meg az is szembetűnt, hogy a lapok (némi kivétHellel) fehér alaptónusúak. Így egy „kicsit" steril lett az újság – bár kétségkívül olcsóbb előállítani. Az áremelést e két ok miatt nem tartom indokoltnak. Ami a CD GURU-nál elmegy – ugyebár ott a CD –, az natúr már kevés. (...)*

*(Rádi Gábor, Budapest)*

Röviden – mert közeleg a záróra – néhány kiegészítés.

1. Azért túlnyomórészt fehér alapszínű volt az újság, mert nem volt még ismert az új nyomda technikája.

2. A fehér alapszíntől egy fillérrel sem olcsóbb előállítani.

3. A fekete fehér-színes oldalak aránya változatlan.

4. Az áremelést nem az új külalak okozta.

5. Egyébként is tessék előfizetni. Mivel már csak néhány milliméter választ el az oldal végétől, ezért aztán (sajnos...) nem tudok hosszan és érzékien búcsúzni tőletek. Maradjunk annyiban, hogy cső és viszlát egy hónap múlva.

*Brazil*

A

# PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

INGYENES 16 OLDALAS HARDWARE - SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/4

## TARTALOMJEGYZÉK


Microsoft Mail és Fax 2
Hírek a nagyvilágból 6
CD író berendezések 8
OKI LED nyomtatók és FAX-ok 9
DAEWOO monitorok 10
Panasonic és Sony CD-ROM olvasók 11
TURTLE BEACH hangkártyák 12
Új Computer Books könyvek 13
ADVANCED GRAVIS újdonságok 14
PC CD-ROM-ok 15


A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel - Tel.: 183-4153

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Elekronikus levelezés
Microsoft Mail
Microsoft At Work Fax

MELLÉKLET

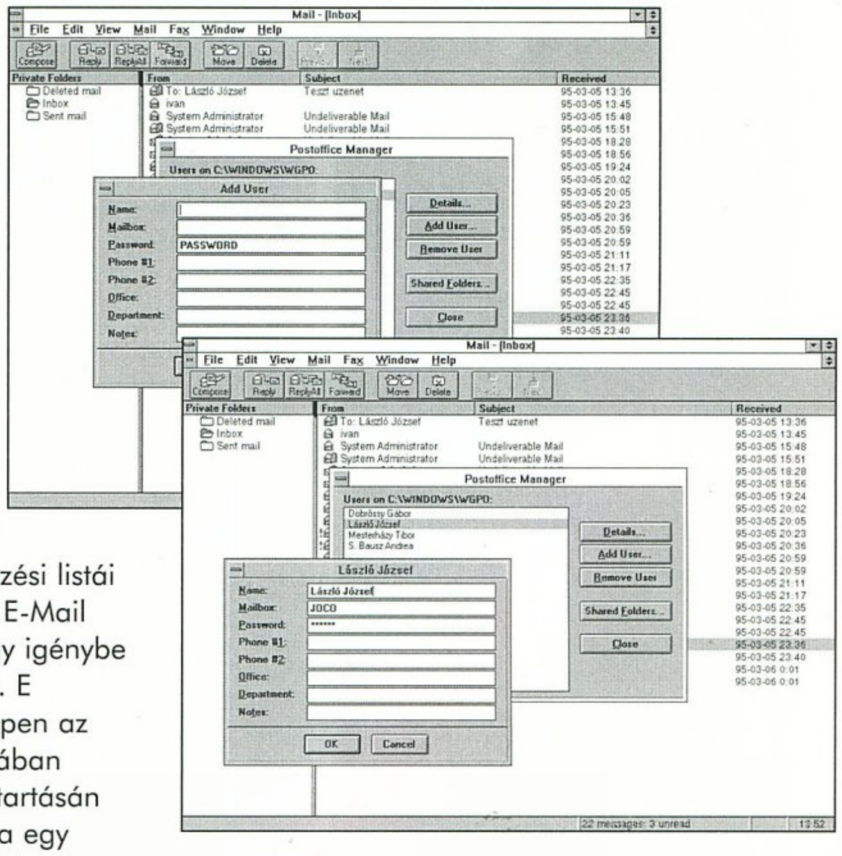
# Microsoft Mail és fax

*Ebben a számban az eddig megjelent írásoktól eltérően, nem kizárólag egyetlen programmal foglalkozunk. A mostani négy oldal témája kapcsolódik ugyan programokhoz (MS Mail, ill. Fax), de a cikk nem kizárólag ezen programokról és használatukról szól.*

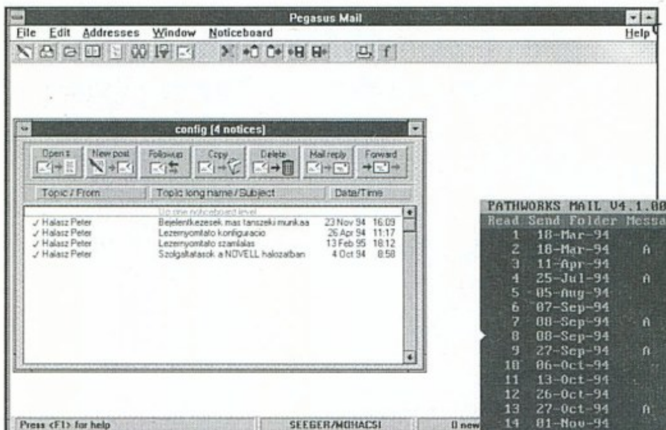
## Elektronikus levelezés

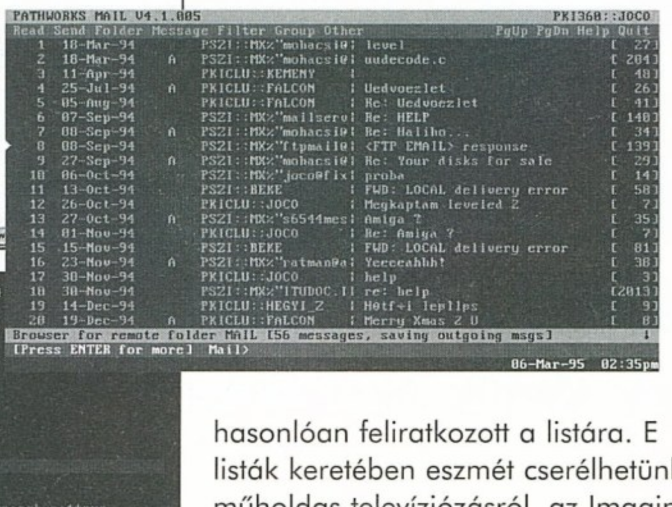
Az elektronikus levél (E-Mail) a számítógép-hálózatok által biztosított egyik legismertebb szolgáltatás. Sokan egyenesen a levelezés miatt kapcsolódnak valamelyik nagy számító-géphálózathoz (itt most nemcsak az Internet-re kell gondolni, azonban a cikkben főleg az Internet fog szerepelni).

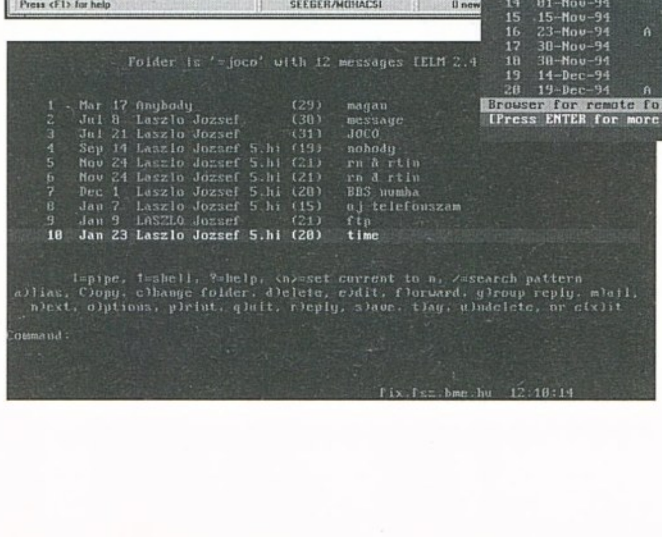
Milyen előnye van az elektronikus levélnek a hagyományoshoz képest? Először is a sebessége, míg egy hagyományos levélváltás legalább egy hetet vesz igénybe, addig elektronikus úton akár naponta többször is válthatunk valakivel levelet. A sebességen kívül nagy előny még az ár, pl. Amerikába mostanság már több mint egy százasba kerül egy légipostával feladott levél, addig az elektronikus levelek ára sokkal kedvezőbb, alig néhány forintra tehető az egy levélre eső költség (valahol a dolog mindenképpen pénzbe kerül, legfeljebb a végfelhasználó nem tudja pontosan, hogy ki fizet és mennyit). Ily módon olcsóbb a távolsági vagy nemzetközi telefonbeszélgetésnél is. Másik nagy előny, hogy a levélhez bináris fájlokat (programokat, szövegszerkesztővel készült dokumentumokat, táblázatokat stb.) csatolhatunk. Ezeket a címzett visszaállíthatja eredeti formájába, és ily módon könnyen felhasználhatja a munkájához.



Levelezésen keresztül érhetők el az Internet levelezési listái (mailing list), azaz már kell E-Mail címmel rendelkeznünk, hogy igénybe vehessük ezt a szolgáltatást. E levelezési listák tulajdonképpen az adott, listára jellemző témában érdeklődő emberek nyilvántartásán alapulnak. A nyilvántartásba egy levéllel kell jelentkezni, melyben megadjuk, hogy elő szeretnénk fizetni a levelezésre. E levéltől kezdve minden levelet megkapunk, melyet az adott listára írt valaki. Illetve a listaszerverhez küldött levelünket is megkapja mindenki, aki hozzánk hasonlóan feliratkozott a listára. E listák keretében eszmét cserélhetünk a műholdas televíziózásról, az Imagine-ről, a Lightwave-ről vagy sok más témáról. (Csak vigyázzunk, hogy el ne lepjen a megkapott rengeteg levél.)

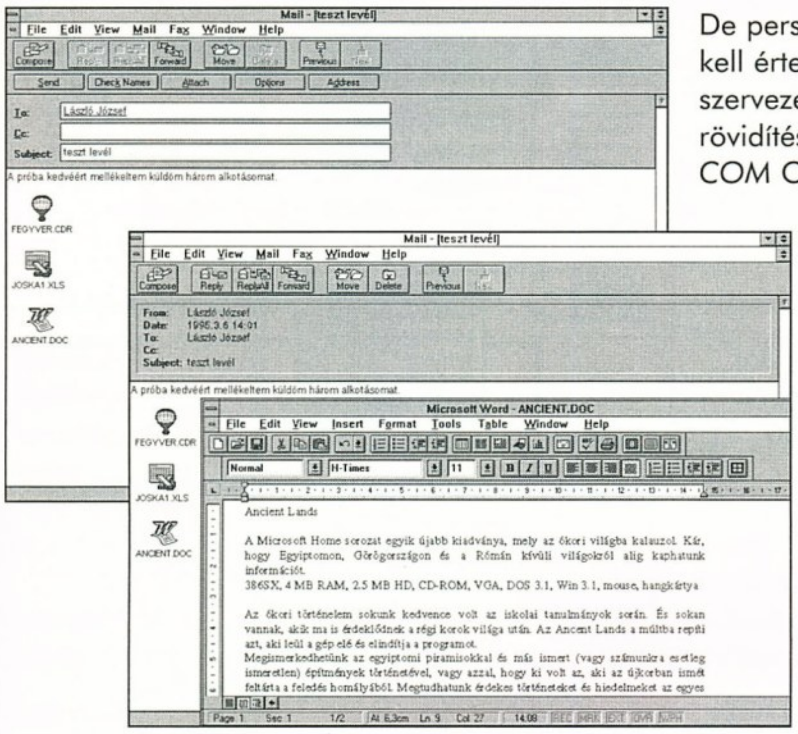






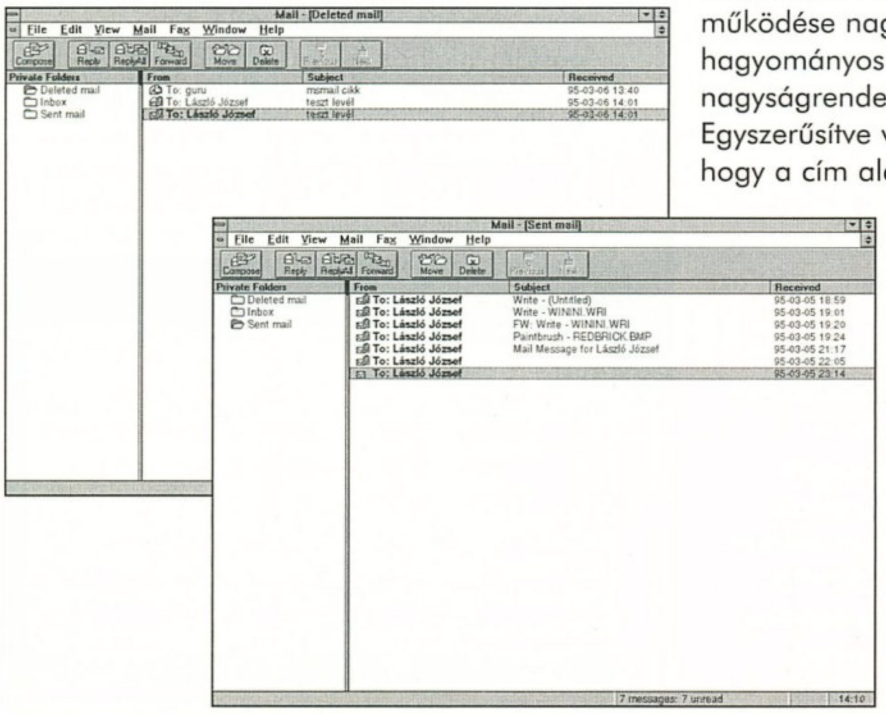
Levélben érhetők el az egyes szerverek által biztosított ftpmail szolgáltatás is. Ennek révén azok is hozzáférhetnek az ftp szerverek állományaihoz, akiknek egyébként nincs közvetlen ftp-zésre lehetőségük. Itt általában a levél törzsében kell megadni, hogy melyik gépről, mely fájlokat szeretnénk megkapni. Mivel a levelek hosszát a legtöbb rendszer szereti korlátok között tartani, nagyobb állományok esetén a kért állományt kb. 64 kB-os darabokra felvágva kapjuk meg. Mivel a levelezési rendszerek (kompatibilitási okokból) 7 bites adatokkal dolgoznak, ezért az ftpmail szerverek is 7 bites formára alakítva küldik el a programokat. A két legismertebb eljárás a uuencode és a btoa, a visszaállításhoz ezek ellenkezője szükséges: uudecode, ill. atob.

Mindenkinek, aki valamilyen módon kapcsolatba kerül az Internet-tel, van egy azonosítója, mely egyedi - csak rá jellemző. Ez az ún. E-Mail cím. E cím két részből tevődik össze, az adott gépen használt felhasználói névből (user name), ill. a gép nevéből és a gép elérési útjából (ez így nem teljesen igaz, de első közelítésnek jó lesz). Vegyük például a saját E-Mail címemet: *joco@pki360.dnet.tik.matav.hu*, ebből jó



néhány információt kaphatunk arra, hogy merre is található az e címhez tartozó postafiók (esetleg postaláda). Lássuk csak sorban: a user-név, ez esetünkben joco (nem teljesen meglepő). Azonban sok helyen nem ennyire szabadon választhatók a felhasználói nevek (pl. egy néhány ezer felhasználós rendszerben valószínűleg többen szeretnének azonos nevet, amiből néha vita lenne). Ezért ott gyakran valamilyen rendszer szerint osztanak betűkből és számokból álló névkombinációt. Ezért ne csodálkozzunk azon, ha valamelyik ismerősünknek 'fura' neve van... A cím további részét legcélszerűbb jobbról kezdve értelmezni: *hu* - ez az ország neve. A többi országnak is hasonlóan két betűs rövidítésből áll a neve. Pl.

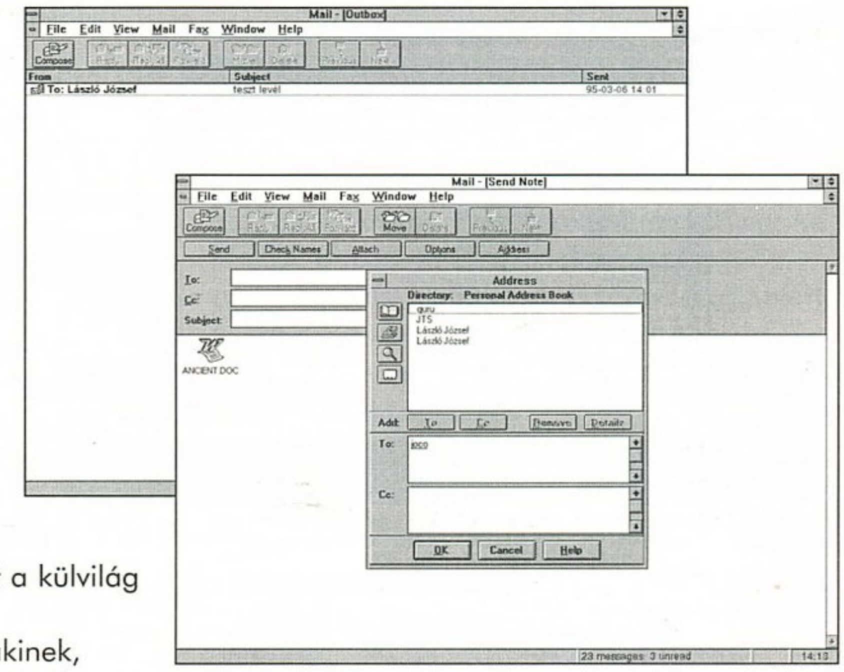
AT Austria - Ausztria
AU Australia - Ausztrália
CH Switzerland - Svájc
CZ Czech Republic - Cseh Köztársaság
DE Germany - Németország
FI Finland - Finnország
PL Poland - Lengyelország
RO Romania - Románia
SI Slovenia - Szlovénia
SK Slovak Republic - Szlovák Köztársaság



De persze vannak kivételek. Ezen azt kell érteni, hogy főleg amerikai szervezetek, intézmények hárombetűs rövidítéseket használnak:

COM Commercial - kereskedelmi (néhány európai cég is ilyet használ)
*EDU* Educational - oktatás
*GOV* Government - kormányzat
*INT* International field - nemzetközi szervezet által használt (pl. NATO, de pl. az ENSZ-nek nem ilyen a címe)
*MIL* US Military - amerikai hadsereg
*NET* Network - hálózat üzemeltetők, pl. NSFNET stb.
*ORG* Non-Profit Organization - nem profit szervezetek

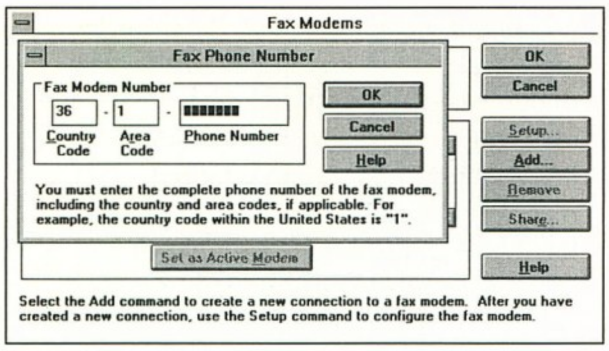
Tehát a cím következő mezője már utal a szervezetre is, melyhez az a gép tartozik, melyen levezik az ember, esetünkben ez a *matav* - a MATÁV-ra utal, a legtöbb esetben eléggé egyértelmű a bme, elte, bke, sztaki, kando stb. mezők számunkra könnyen kitalálhatók. A legtöbb esetben meg úgysem az a fontos, hogy hol érjük el a címzettet, hanem az, hogy valóban elérjük. A címem további része a cégen belüli levelezés szervezésre utal, talán még azt érdemes megemlíteni, hogy a *pki360* annak a gépnek a neve, melyen a levelezést folytatom. De nem feltétlenül van ez mindig így, a levelezési rendszer elrejtheti a konkrét gépnevet a külvilág elől.



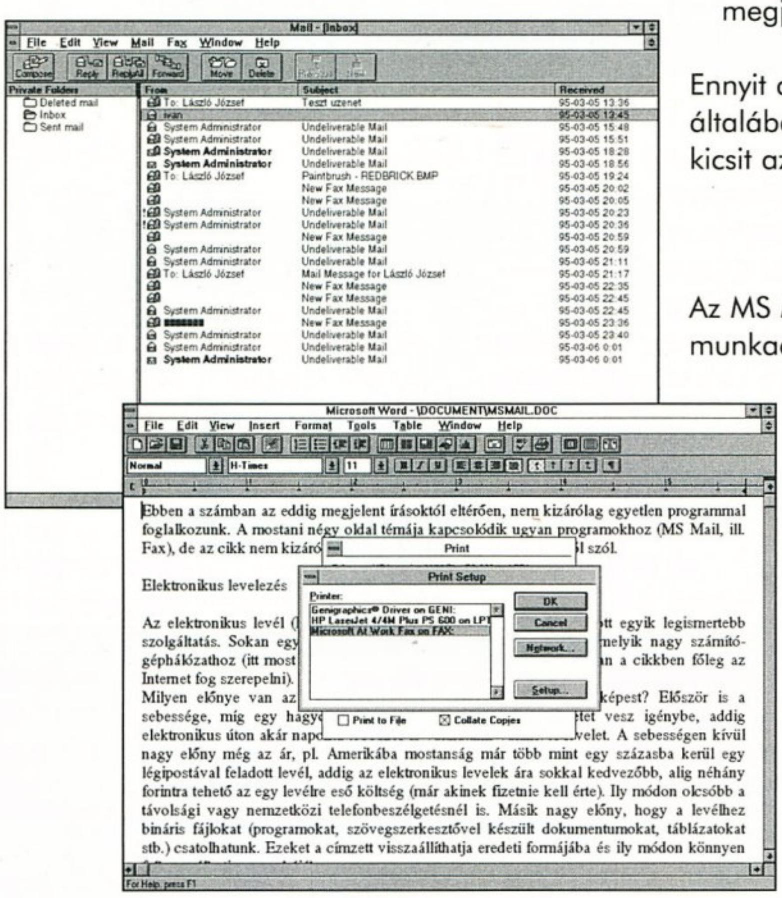
Amikor levelet írunk valakinek, akkor meg kell adnunk az E-Mail címét. Ezt általában előre kell ismernünk (egyes speciális esetekben ez nem szükséges, erre még a későbbiekben visszatérünk). Szóval, ha megírtuk a levelet és elküldtük, akkor a levelezési rendszer veszi kezébe a dolgot. Ennek működése nagyban hasonló a hagyományos postáéhoz, csak nagyságrendekkel gyorsabb. Egyszerűsítve valahogy úgy működik, hogy a cím alapján mindig eldönti a a levelezési szoftver, hogy melyik gép irányába kell elküldeni a levelet. Ez a konkrét megoldástól, a levelezési szoftver konfigurációjától függően történhet akár egy lépésben is, de esetleg több közvetítőn keresztül is. (A tényleges fizikai átvitel mindenképp több számítógépen keresztül történik, ezzel azonban a felhasználónak szerencsére nem kell foglalkoznia.) Ha minden rendben volt, akkor a címzett rövid időn belül megkapja a levelünket. Ez helyi levelek esetén általában azonnal megtörténik, de 10 percnél ritkán tart tovább. A nagyvilágba menő levelek kezelése is hasonlóan történik, ha SMTP-vel van a kapcsolat megoldva. Egyes helyeken a kifelé tartó leveleket összegyűjti a szoftver, és pl. 1/2 óránként továbbítja az összegyűlt leveleket. Ennek a gyűjtésnek leginkább akkor van jelentősége, ha az átviteli útban valahol modem segítségével nyilvános távbeszélő vonalon történik az átvitel. Ez főleg olyan helyeken fordul elő, ahol egy kisebb cég csak levelezési szolgáltatásokat vásárol valamelyik Internet szolgáltató cégtől, ekkor a napi kapcsolati idő után is kell fizetni, nem csak a telefonszámlát. SMTP-nél a levelek általában csak akkor kerülnek tárolásra, ha a vevő számítógép valamilyen ok miatt nem érhető el, vagy nem képes a levél azonnali fogadására. (Az elmondott címzéssel kapcsolatos dolgok csak az Internet-es levelezés sajátosságai, más rendszerekben másképp történik a címzés. Az UUCP címzésben pl. az útvonalat kell megadni, hogy hogyan menjen el a levél. Az X.400-X.500 levelezési rendszerben pedig hasonlóan az Internet-es címzéshez hierarchikus címzés van, de nem 2 részből áll hanem N+1-ből, ahol N az ún. Organizational Units-ok aláosztási száma, és a +1 meg mi vagyunk, de nincs megkülönböztetés! VMS-ben, ha Mail-11-et használunk szintén az útvonalat kell megadni.)

Mi van akkor, ha nem írtuk helyesen a címet, ahova a levelet küldeni szeretnénk? Nos, ekkor tipikusan visszakapjuk a levelet azzal, hogy a cím rossz és a küldemény nem kézbesíthető. Ettől függetlenül általában az elakadás helyén a levelezésért felelős személy - postamester (postmaster) is kap egy példányt a hibásan címzett levélből. Ekkor az ő segítségével a címzett megkaphatja levelet, ha a levél hibás címzése, ill. a tartalma alapján kideríthető, hogy ki is a címzett. Ha csak egy egyszerű melléütés történt, akkor nagy

MELLÉKLET




esély van rá, hogy hamarosan megkapja a postamestertől a levelet. Ha azonban valami fatális hiba van, akkor nem biztos, hogy ki tudja találni, hogy ki is a címzett. A legjobb megoldás az, ha létrehozunk ún. alias fájlokat, vagy ún. address book-ot (címjegyzéket) és abban tároljuk a gyakrabban használt címeket, különösen azért, mert egyes újabb levelezési rendszereknél nem az egész levelet kapja meg rossz cím esetén a postamester – a levéltitok védelmének érdekében –, hanem csak a fejlécet, hogy kinek szólt az üzenet és ki küldte stb. Így nem tud segíteni, csak akkor, ha ő a ludas a dologban pl. konfigurációs hiba miatt. Ilyen esetben esetleg egy levelet küldhet a feladónak, hogy mi a helyes cím.



Említettük, hogy nem csak az Internet létezik nagy számítógépes hálózatként, hanem számos kisebb-nagyobb számítógépes hálózat is létezik. Ilyen számítógépes hálózat a levelezési célokat szolgáló Fidonet is. Itt is lehetőségünk van magánleveleket küldeni valakinek (ún. NetMail), ill. vannak nyilvános fórumok melyek leginkább a Usenet News-nak feleltethetők meg (ún. fido-echo). De ismertebb nagy számítógépes hálózat még (többek között) a CompuServe, a GEnie, a Bitnet és a Delphi. Ezek elsődleges célja azonban az adatok terjesztése (a Bitnet kivételével), ezek működése is leginkább Usenet News-ra hasonlít, de szintén biztosítanak magánlevelezésre is lehetőséget. E rendszerek és az Internet között szintén lehetőség van levelek küldésére, ezek megoldása eltérő, általában az adott hálózatra jellemező (így most ezekkel nem foglalkozunk).

Az elektronikus magánlevelezésekre jellemző az ún. *Smiley szimbólumok* használata. Ezek segítségével a szerző bizonyos arckifejezéseit, a témához való hozzáállását fejezheti ki röviden, néhány egyszerű jel segítségével. Bár egyes gyűjtemények több száz jelet is megadnak, a legtöbben általában csak néhányat használnak. A legismertebb ún. 'basic' jelek:

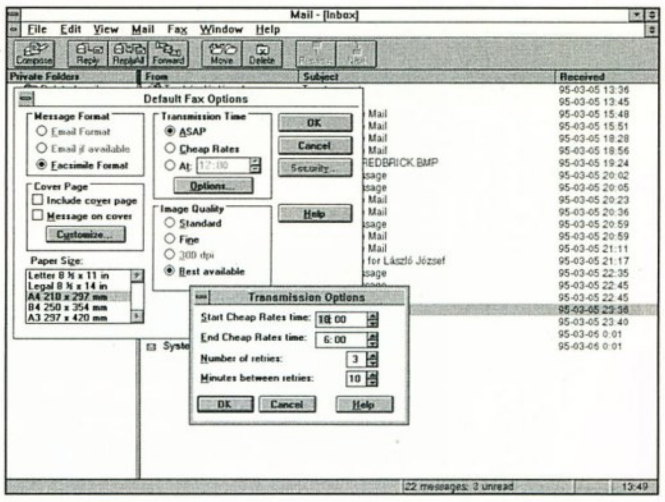
- **:-)** a user valami mosolygtató megjegyzést tett
- **;-)** erősebb megjegyzés (kissé szarkasztikus)
- **:-(** a user szomorú az előző dolog miatt, vagy csak egyszerűen rossz kedve van
- **:-I** közömbös kedélyállapot, valahol a :-) és a :-( között
- **:->** ez egy igencsak szarkasztikus megjegyzés volt
- **>:->** egy valóban ördögi megjegyzés
- **>;->** a korábbiakban tárgyaltak kombinációja, egy igen züllött megjegyzés

Ennyit a jelekről és a levelezésről általában, most ismerkedjünk meg egy kicsit az MS Mail-lel.

## MS Mail

Az MS Mail legegyszerűbb esetben egy munkacsoport belső levelezésére szolgál. Erre utal az, hogy a Windows for Workgroups telepítése után lehetőségünk van egy már létező postahivatalhoz csatlakozni, vagy új postahivatalt létrehozni. Ez utóbbira csak akkor van szükség, ha még nincs a munkacsoportnak postahivatala. A postahivatal céljára célszerű olyan gépet kiválasztani, melyet pl. fájlszerverként használunk és emiatt pl. folyamatos működésű. Ha nincs ilyen gép, akkor válasszuk a későbbi postamester gépét. Azonban a gép lehetőleg minél gyorsabb legyen, hogy a szükséges adminisztráció ne lassítsa túlságosan az előtérben folyó munkát. Ha rendelkezünk a hálózatban fax modemmel, akkor esetleg érdemes a postahivatalt is oda telepíteni, mert az a gép általában működik...

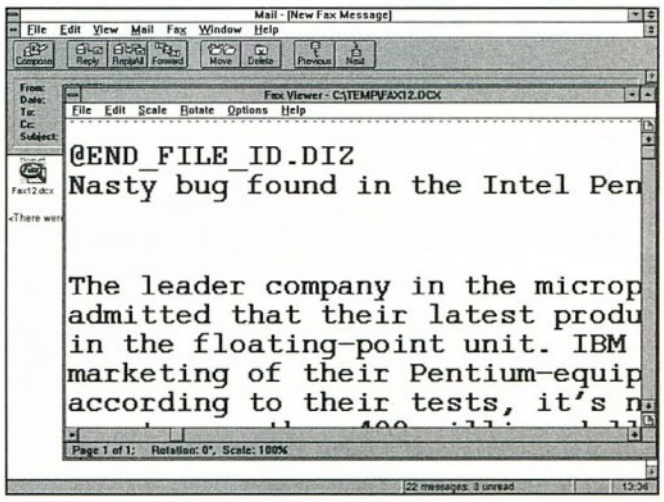
Szóval egy új levelezési rendszer kialakításakor először a postahivatalt kell létrehozni. Ekkor először a postamester adatait kell megadni. Egyes adatok megadása kötelező, ilyen pl. postafiók neve, vagy a jelszó. Más adatok megadása opcionális, ilyenek a munkahelyi telefonszámok, megjegyzés stb. ezek megadása azonban legalább a postamester



esetében célszerű, hogy lehetőség legyen nem írásos kapcsolatteremtésre is egyszerű módon.

Az alapértelmezésbeli jelszó angol Workgroups-nál a PASSWORD, magyarnál a POSTA. Ezt első használatkor célszerű megváltoztatni, mert egyébként mindenki könnyen hozzáférhet a személyes levelekhez is. (Egyébként se kapcsoljuk be a Remember Password opciót, ami ugyan kényelmes, de egyszer majd más küld a nevünkben levelet és mi fogunk csodálkozni...) Az érkező levelek az Inbox-ba (Beérkezett üzenetek), az általunk küldöttek a Sent Mail (Küldött üzenet) private folder-ben (saját iratgyűjtőben) kerülnek tárolásra. A törölt üzenetek szintén tárolásra kerülnek, de megadhatjuk hogy a tárolásukra szolgáló iratgyűjtő automatikusan kerüljön ürítésre a Mail programból történő kilépéskor.

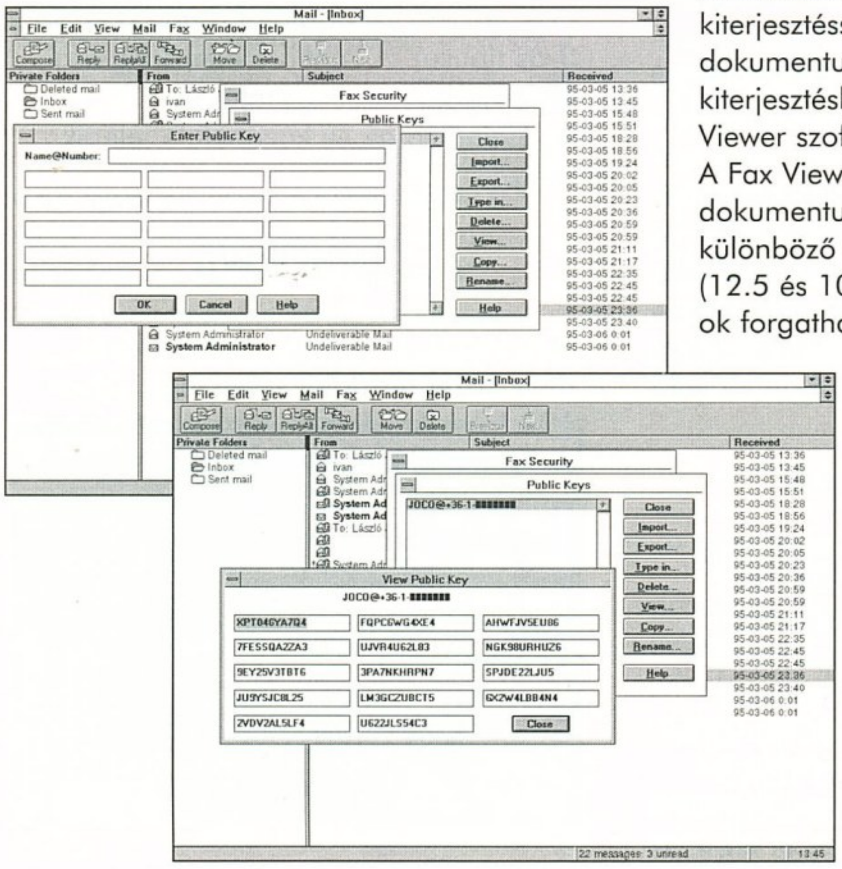
Mivel a postahivatal nyilvántartja a postafiókokat, lehetőségünk van egyszerűen kitölteni a címzett (To:) és a másolat (Cc:) mezőjét a levélnek. Ha nem létező (helyi) nevet írunk be, akkor nem engedi elküldeni a levelet, hanem felszólít, hogy javítsuk ki a hibás címet. A hiba megállapítása történhet azzal, hogy a Névellenőrzés (Check) funkciót kiválasztva a megtalált címeket aláhúzza. Azonban az ilyen jellegű problémák elkerülhetők, ha a címmezőket közvetlenül a Cím (Address) gomb segítségével töltjük ki. Ekkor választhatunk, hogy a postahivatal listájából, vagy a személyes listánk alapján válasszuk ki a címzettet. Ez utóbbi esetben lehetőségünk van olyan címzett kiválasztására, ill. létrehozására is, aki nem közvetlenül kapcsolódik a postahivatalhoz (pl. fax-on). E lehetőséggel már átjutunk a cikk másik témaköréhez a fax-hoz.




MELLÉKLET

## Microsoft At Work Fax

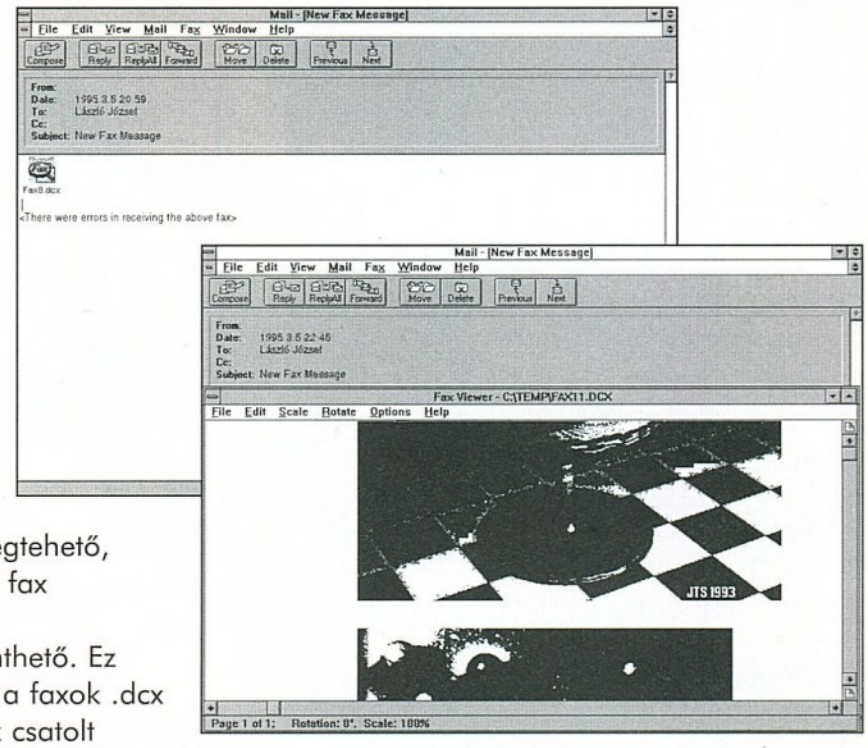
A Workgroups-hoz tartozó kiegészítő szoftverek másika a fax-ok küldését, vételét segíti elő. E program segítségével feleslegessé válik a szokásos eljárás, hogy először valamilyen nyomtató segítségével papírra kinyomtatjuk a faxon elküldeni kívánt dokumentumot, majd a nyomtatványt küldik el külön fax segítségével. Egy fax modem alkalmazásával egyszerűsíthető a folyamat, közvetlenül a programból küldhetjük el a dokumentumot a címzettnek. A fogadott faxot nem a szokásos egyszerű hőnyomtatós elven működő készüléken kapjuk, hanem egy számítógépen tárolt fájlban, ahonnan




lehetőségünk van akár lézernyomtatón is kinyomtatni, vagy más programba átvéve a képet, egyszerűen felhasználni saját céljainkra.

A Workgroups-ban a fax használatához először a fax modemet kell megadni. Ez a modem lehet valamelyik helyi porton (COM1: - COM4:), lehet CAS (Communication Application Specification) szoftverrel támogatott, vagy a hálózat megosztott fax modeme. A modem első telepítésekor választanunk kell, hogy a modemet csak faxok, vagy a fax mellett elektronikus levelek küldésére is kívánjuk használni.

A fax használata a Mail programon keresztül történik. Ez azt jelenti, hogy lehetőségünk van a Mail programban a Compose funkcióval összeállított üzenetet elküldeni. Ekkor először a megfelelő alkalmazások nyomtatási részén keresztül kinyomtatásra kerül az üzenet, és utána kerül elküldésre az összeálló bittérképes kép. Nem csak ez az egyetlen faxküldési lehetőség. A fax telepítésekor létrejön egy FAX: névre hallgató nyomtató meghajtó. Ennek kiválasztásával bármely alkalmazásból közvetlenül küldhetünk fax-ot. Mivel a nyomtatáskor nem tudunk közvetlenül címet megadni, ezért az elküldés előtt a Mail program kerül meghívásra, ahol kiválaszthatjuk a címzettet, vagy a címzetteket.




Ha hálózatban használjuk a faxmodemet, akkor a faxok vételekor valakinek manuálisan szét kell válogatnia a beérkező faxokat. Ez egyszerűen megtehető, mivel az Inbox-ba érkezett fax dokumentum egyszerűen duplakattintással megtekinthető. Ez azért lehetséges, mert a faxok .dcx kiterjesztéssel kerülnek csatolt dokumentumként a levélhez. E kiterjesztéshez a telepítéskor a Fax Viewer szoftver kerül hozzárendelésre. A Fax Viewer-ben lehetőség van a dokumentumok megtekintésére, különböző nagyítási értékek mellett (12.5 és 100 % között). E mellett a fax-ok forgathatók 90 fokonként. A jobb olvashatóság érdekében lehetőség van inverzben megjeleníteni a fax-ot, ill. képminőséget 'javítani'. Ez utóbbinál a fekete és fehér területek közötti átmenetet befolyásolhatjuk.

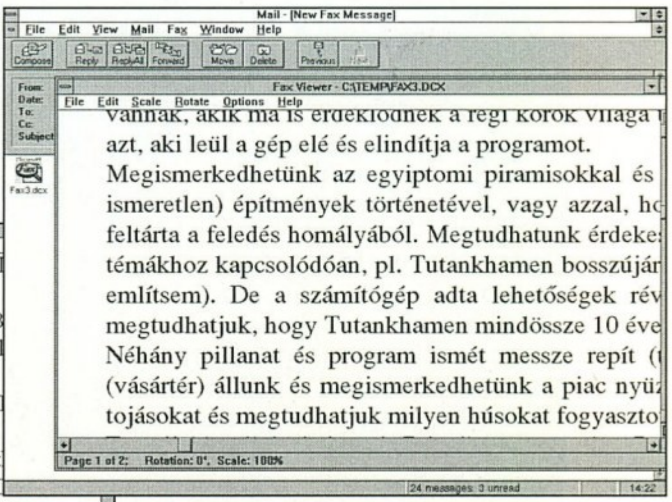
A fax-ok küldéséhez kapcsolódik az adatbiztonsággal és digitális aláírással kapcsolatos lehetősége a programnak. Ehhez be kell kapcsolni a Mail program Fax/Advanced Security menüpontjával elérhető titkossági funkciókat. Két fajta titkosítás eljárást használhatunk, az egyiknél csak egyszerű jelszavas védelemre van lehetőség, míg a másiknál egy nyílt kulcsos titkosítási rendszer áll a rendelkezésünkre. Ez utóbbinál 154 karakteres kulcsok használhatók. Ezek cseréje pl. lemezen is történhet, de használhatunk modemet is a nyilvános kulcsok átvitelére. A program támogatja a kulcsok másolását, megtekintését (csak a nyilvánosakét), arhiválását. Ahhoz, hogy kihasználhassuk a titkosítás nyújtotta lehetőséget, mind a két gépen ennek a programnak kell működnie.

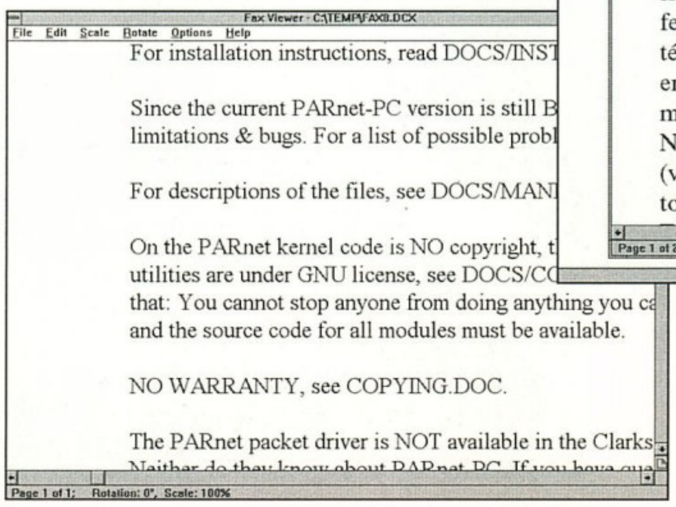
Érdemes megemlíteni, hogy a program segítségével a levelek és a fax-ok küldése rangsorolható. Megadható, hogy milyen prioritással kerüljenek elküldésre. Fax esetén a távközlési tarifának megfelelően is választhatunk továbbítási időszakot.

A sikertelen elküldésekről visszajelzés kapunk a rendszer-adminisztrátortól. Ez a sikertelenségről történő tájékoztatáson kívül, egyszerű lehetőséget biztosít az újraküldésre. Erre akkor lehet szükség, ha pl. a rossz telefonvonalak miatt megmakacsolja magát az átvitel (pl. nem csörög ki a hívott szám, vagy nem ad tárcsahangot azonnal a központ).

A cikk végére maradt egy érdekes lehetőség ismertetése. Lehetőség van annak előzetes megtekintésére, hogy mennyire romlik a fax-olás során a dokumentum minősége (ideális átvitelt feltételezve), mivel magunknak is küldhetünk fax-ot. Ehhez fel kell vennünk magunkat fax-on elérhető címzéssel (saját fax számunkat megadva) a címjegyzékbe, és ezt a címet megadni a küldés során. Így már előre láthatjuk, hogy mennyi marad pl. egy grafikus képből, vagy fotóból, ha azt faxon továbbítjuk.

*(JOCO)*




Itt a cikk végén szeretnék köszönetet mondani Mohácsi Jánosnak, hogy észrevételeivel segítette a cikk megírását.

MELLÉKLET

## HÍREK

Tallózgatás a közelmúlt híreiből

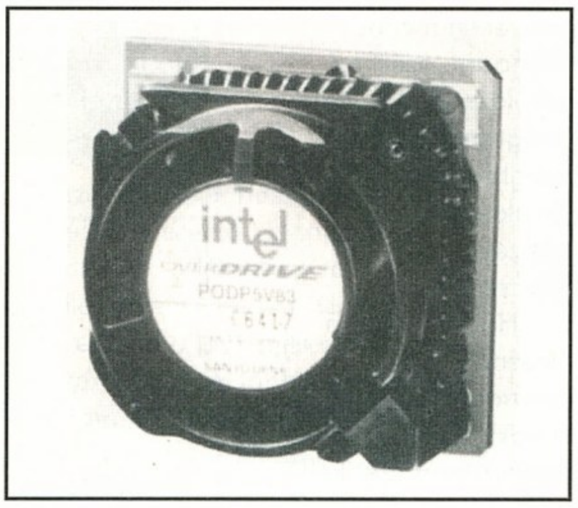
Pentium Overdrive
Zip Drive
VistaPro 3.0 for Windows
AMD DX4/100 MHz
Gravis joystick

MELLÉKLET

## PENTIUM-OVERDRIVE

Egy számítógép-generáció életciklusa egyre rövidebb. Egy év múltán egy high-end gép átlagossá válik, még egy évvel később már túl lassú az új szoftverekhez.

Ezért kezdett bele az Intel az Overdrive-processzorok gyártásába kb. három évvel ezelőtt. Először a DX2-overdive processzorok voltak soron, most nem rég a DX4-overdrive a DX2-




tulajdonosok számára, míg a legújabb a sorban a Pentium-overdrive. A megcélzott teljesítménynövekedés elérésére egy módosított P54-processzort épített az Intel az Overdrive-házba. A valódi Pentiumokhoz hasonlóan az Overdrive is superscalar rendszerű.

Ez azt jelenti, hogy ideális esetben egyszerre a két csatornán két utasítás hajtódik végre. Egyéb gyorsító tényezők mellett nagyon fontos, hogy a Pentiumban használt kooprocesszor került bele, mely jóval gyorsabb 486-osban székelő kollégájánál.

Más pentiumra jellemző megoldások, mint a kiszélesített busz a belső Cache-hez összeségében az előzőekkel együtt adják, hogy végülis egy 32-bites processzorbusszal rendelkező P54-esről van szó. 32 kbyte belső cache került bele: 16 kbyte adat- és 16 kbyte parancs-cache. Az eredetihez hasonlóan az overdrive is 3.3 volt feszültségen működik.

A processzor kerámiaházába építettek ezért egy feszültségátalakítót, hogy a standard 5 voltos alaplapban ne füstöljön el. A hőveszteséget az overdrive-on található ventillátor vezeti el. A 25 MHz-es processzorbuszú 486-os gépeken az overdrive belül 63 MHz-en megy, míg 33 MHz-es processzorbuszú gépeken 83 MHz-en ketyeg. Ez 5:2 egy processzor/busz-ütemaránynak felel meg.

Ez és a pentiumos architektúra a gyorsító tényezők. A lassító tényezők, hogy itt a processzorbusz csak 32 bites (pentiumnál 64-bit) és a processzor-busz-frekvencia csak maximum 33 MHz, míg a pentiumnál 60, illetve 66 MHz. A tesztelők szerint a 63 MHz-es pentium overdrive jóval gyorsabb, mint egy DX4-100-as, de lassabb, mint egy valódi Pentium 60-as. Kb. 60 százalékkal gyorsabb, mint egy DX2-50-es. Csak azok tudják berakni az alaplapjukba, akiknek van ZIF-foglalat rajta (2-es vagy 3-as típusú). A Pentium overdrive ára 800 márka körül várható, és valószínűleg az év közepefelé jelenik meg.

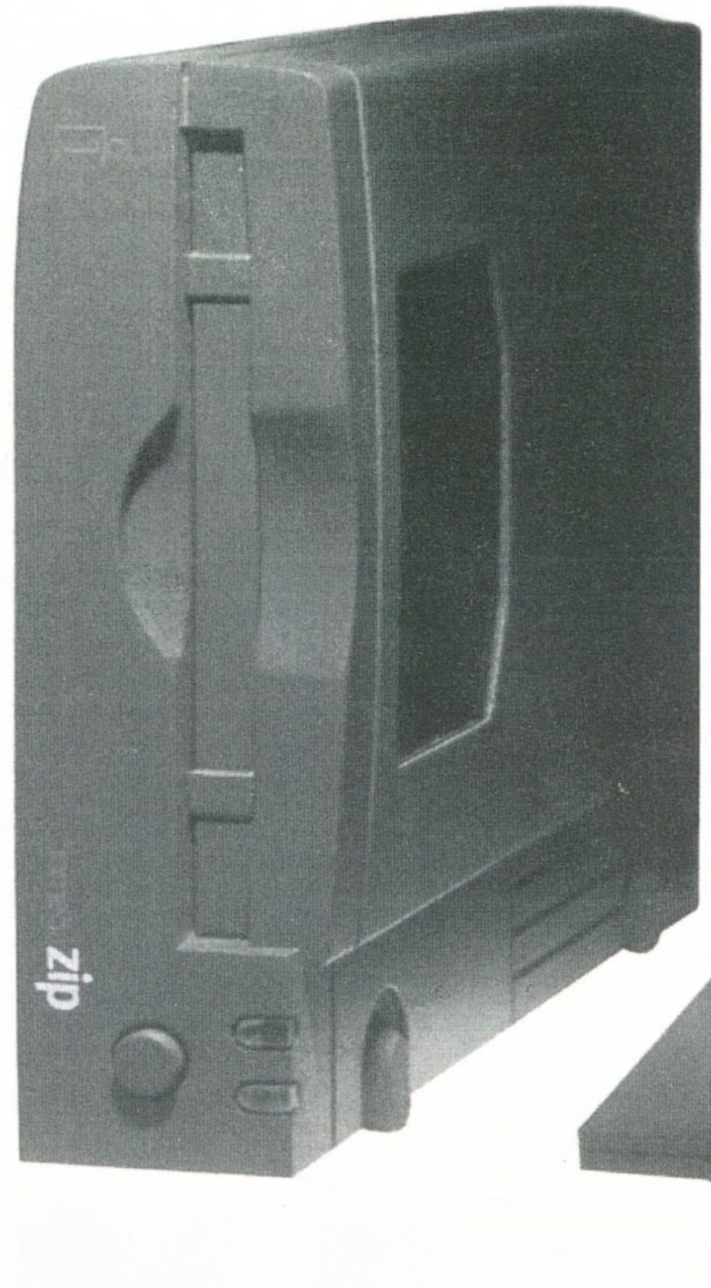
## ZIP-DRIVE

Már írtunk az Iomega új drive-járól, mely közel harddisc sebességű, 25 és 100 Mbyte-os lemezek kaphatók hozzá, és igen olcsónak tűnik. Két okból említem újra, mert találtam róla egy jobb képet, és mert a Cebit-en bemutatják Európában először és utána valószínűleg akár nálunk is a boltokba kerülhet.

## VISTAPRO 3.0 FOR WINDOWS

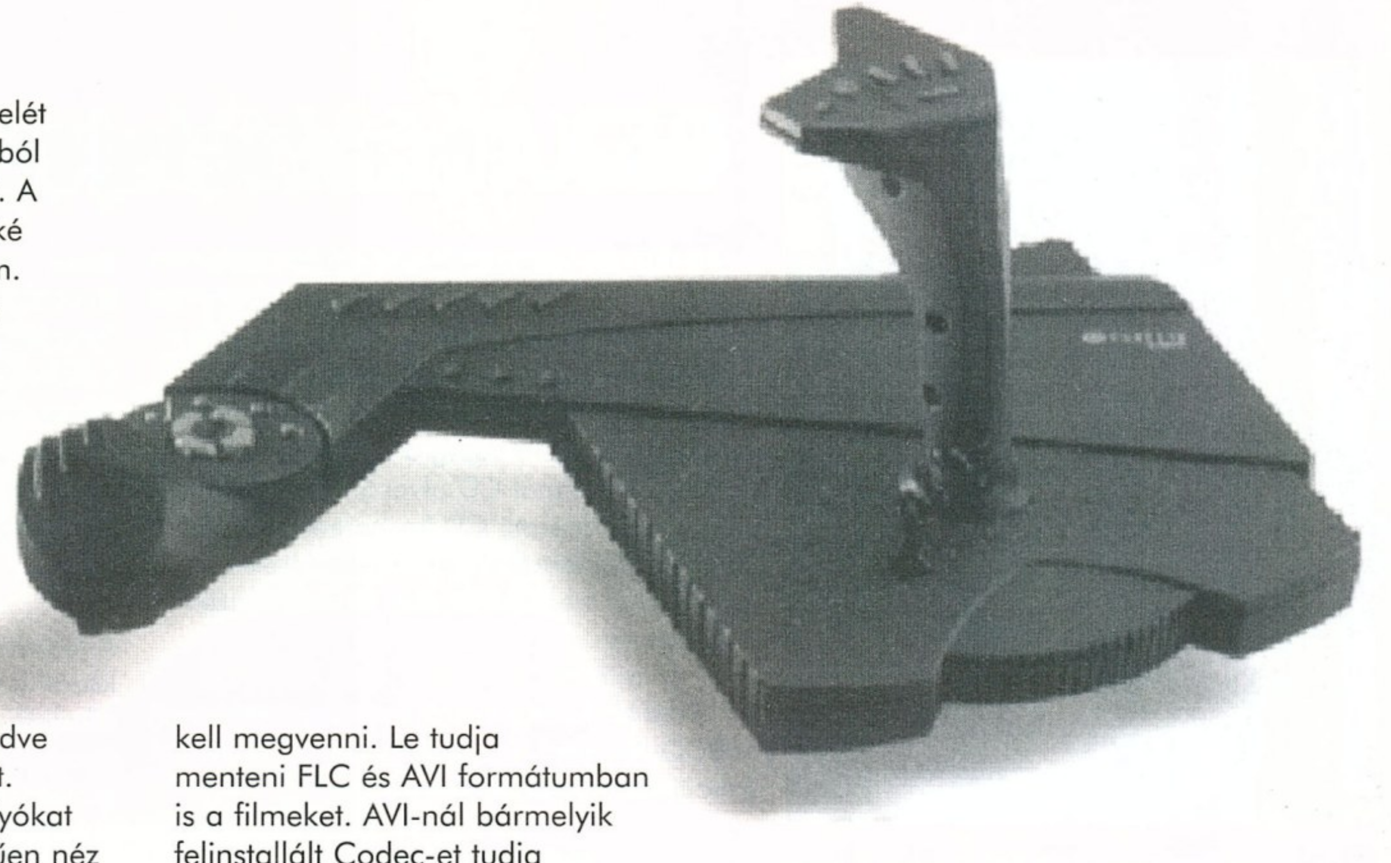
Sok 3D-fraktálgenerátor és 3D-szimulátor létezik PC-re, de a király a Vistapro. Aki esetleg nem is konyít a fraktál-matematikához és a 3D-s programokhoz, az is pillanatok alatt meg tudja tanulni a kezelését.

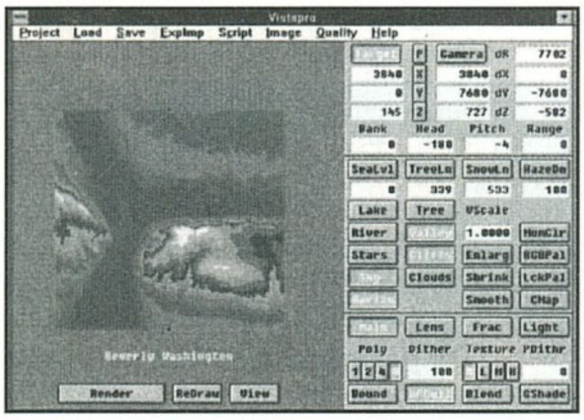
Miután elkészíti első sikeres képét, utána nehéz a gépről levakarni. A kiindulási pont egy képhez egy fraktál, vagy grafikus adat. A beépített fraktálgenerátor pillanatok alatt készít számunkra egy tájkészítésre alakalmas fraktált. A programhoz adott CD-n pedig rengeteg térkép-adat található földi, marsi, és holdi tájakról.



Ha egy valós táj térkép-felvételét adjuk meg, akkor a program abból élethű 3D-grafikát tud előállítani. A színértékeket magassági értékekké konvertálja át ilyenkor a program. Bármely 2D kép pl. egy portré is átszámítható 3D-be. A program lerak egy kamerát, ahonnan nézhetjük a tájat. Természetesen a látószöget és egyebeket szabályozhatjuk. Jobb oldalt rengeteg opció közül választhatunk. Milyenek legyenek a felhők, legyenek-e csillagok, milyen részletes legyen a grafika. 256 színtől kezdve egészen 16.7 millió színű is lehet. Berakathatunk fákat, tavakat, folyókat is. Így már tényleg nagyon élethűen néz ki majd az előállított kép.

3D-Studió felhasználóknak érdekes az a funkció, hogy a tájak, mint DXF-object lementhetők és hozzá a map is. Így könnyen tudunk előállítani 3D-Studióban nagy táj feletti repüléseket...





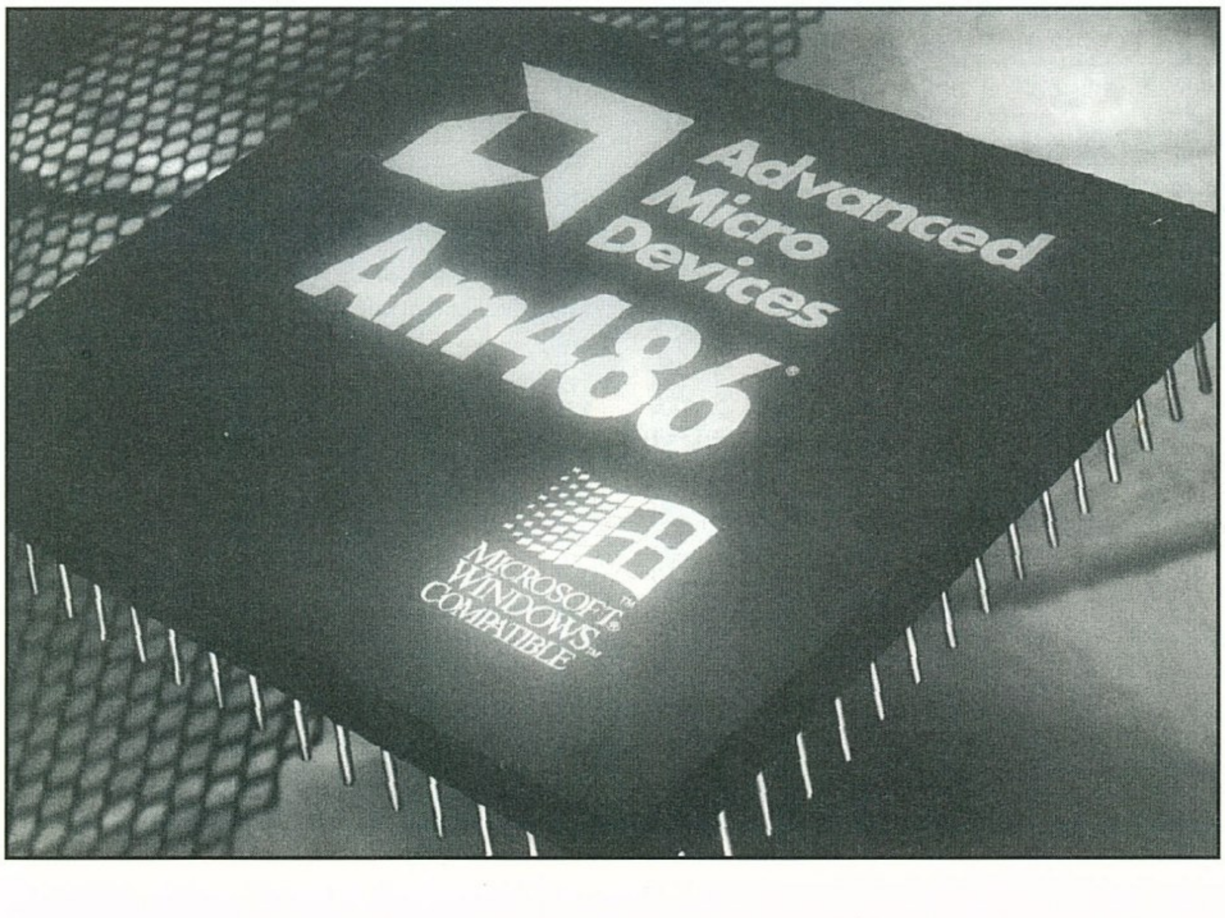
A Vistaproval lehet animációkat is készíteni. Adott útvonalakat tudunk betölteni, vagy egy script-file-t kell készítenünk. Létezik hozzá egy animációs segédprogram, de azt külön kell megvenni. Le tudja menteni FLC és AVI formátumban is a filmeket. AVI-nál bármelyik felinstallált Codec-et tudja optimalizációra használni. Természetesen nagy felbontás és színmélység esetén hosszasan elszámol egy 486-os, és sok winchester-helyet igényel a kész animáció, de mindenki beállíthatja a számára optimális bonyolultságot. És már számolhat is éjszaka a gép.

## AMD DX4-100

Megérkeztek az AMD DX4-100-as processzorai. Közelítőleg azonos sebesség az Intel-ével. Az ára azonban jelenleg 26.000 Forint+ÁFA körül mozog, majdnem fele az Intel-ének.

Egyelőre még nem hallottam, hogy lennének kompatibilitási problémák vele, de ez majd úgyis csak hosszútávon derül ki. Idetartozó hír: A két processzor-gyártó óriás az Intel és az AMD egy megállapodást kötöttek, hogy lezárják az eddigi jogi vitákat. A megállapodás fontosabb pontjai:

**1.** Az AMD kap egy időben korlátozatlan licenszet az INTEL 386- és 486-osok mikrokódjára.
**2.** Az AMD-nek nincs joga jövőbeli Intel-mikrokódra.
**3.** A két társaság köt egy szabadalom-csere-licensz-szerződést, mely 1996. jan. 1-től érvényes.
**4.** Az AMD fizet az Intelnek 58 millió dollár kártérítést a 486ICE-perben.
**5.** Intel 18 millió dollárt fizet az AMD-nek szerződéssértés miatt és nem kérdőjelezi meg többé a bíróság által az AMD-nek engedélyezett jogokat.
**6.** Az Intel és az AMD minden ellentétet és függő jogi vitát lezártnak tekintenek.
**7.** Az AMD nem folytatja a kartellt az Intel ellen.
**8.** Az AMD használhat idegen gyártókapacitást, de az ott előállított, Intel-mikrokódot tartalmazó processzorok nem tehetik ki az össztermelés több, mint 20 százalékát.




## GRAVIS PHOENICS FLIGHT AND WEAPON SYSTEM

A Gravis joystickjai közül a jelenlegi csúcsmodell. Ez valószínűleg a Thrustmaster cég által megjelentett joystickra és weapon controllerre a válasz. Az 1994-es nyári CES-en elnyerte az Innovations Award-ot. Eszméletlen dizájn és rengeteg funkció jellemzi.

*Főbb tulajdonságai:*

– 24 programozható gomb joystick és billentyűzet funkciókra,
– repülőgépkormány-szerű forma, rajta 8 fegyverkioldó gombbal,
– minden szimulátorban és játékban használható,
– előrekonfigurált beállítások a legismertebb szimulátorokhoz,
– speciális kétkezes irányítás.

CHARLIE

# CD író berendezések


NÉVJEGY

AXICO Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.,
Tel.:/Fax.: 268-0330, 142-3255

CD író berendezések


A CD-ROM olvasók elterjedésével nagy igény merült fel a CD író berendezések iránt is. Sok felhasználónál nemegyszer hetente összegyűlik akkora adatmennyiség, mely winchesteren való tárolása igen költséges lenne. A különféle szalagos tárolók viszont megbízhatóságuk ellenére sem biztosítanak megfelelő elérési sebességet. És ha csak egy néhány kilobyte-os file-ra lenne szükség, akkor bizony sokat kell várni a visszakeresésnél. Ezen problémák áthidalására viszont rendkívül alkalmasnak bizonyul a CD lemezen való tárolás. A visszaolvasás sem okozhat túl sok időpazarlást, hiszen egy duplasebességű CD-ROM olvasó (relatíve) elég gyorsan visszatölt bármilyen adatállományt. A másik nyomós érv pedig az, hogy egy CD-t gyakorlatilag csak szántszándékkal lehet tönkretenni, ellenben egy rossz helyen tárolt streamer vagy DAT kazetta tartalma külső mágneses tér hatására megsérülhet, így a rajta tárolt adatok elveszhetnek.

A CD író berendezések kezdeti ára a csillagos eget verte, de mivel egyre több gyártó jelentkezik a piacon készülékével, ezért várható a jelentősebb árcsökkenés. Sőt! Míg az első ilyen berendezések külön asztalt igényeltek, addigra már most elérhető a normál CD olvasó méreteivel megegyező méretű CD író berendezés. Az írható CD-R lemezek ára is jelentősen csökkent a megjelenés óta, és még nincs mélyponton.

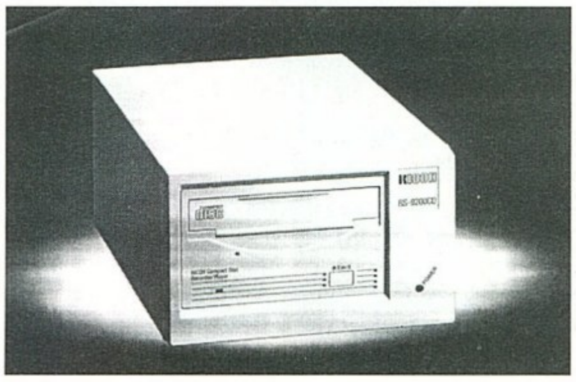
Eme kis bevezető után néhány - az AXICO Kft. által is forgalmazott - CD író készüléket szeretnék bemutatni.

## JVC XR-W2001

A legelső bemutatásra kerülő készülék a japán Victor Company terméke. Mint a képen is látható, szinte megtévesztésig hasonlít egy egyszerű, mezei CD-ROM olvasóra. Súlya mindössze 1.4 kg. Méretei miatt alkalmas olyan helyeken való felhasználása, ahol helyhiány miatt nincs lehetőség külső egységként elhelyezni CD író berendezést. A készülék természetesen duplasebességű, úgy olvasó, mint író üzemmódban. Fizikai méretei miatt eléggé érzékeny a külső behatásokra, ezért a belső mechanika védelme, és a precíz pozícionálás miatt a készülék caddy-s. Ha valaki esetleg nem tudná, a caddy egy CD-tokra hasonlító szerkezet, ebbe kell beletenni a CD-t, majd ezt kell az olvasóba berakni. Kicsit nehézkes a dolog, de mindenképpen pontosabb írást és olvasást biztosít. Így kevésbé áll fenn annak a veszélye, hogy por kerül a készülék belsejébe, illetve hogy a hibás pozícionálás miatt a felírás hibás lesz. A készülék az összes ISO 9660 szabvány szerinti CD-t el tudja olvasni (Orange Book - audio CD, PhotoCD, CD-i, stb.), illetve a hozzá adott szoftverrel írni is. Természetesen használható multisession felírási módban is. A beépített 1 MByte-os adatpuffer mind írás, mind olvasás közben „dolgozik". A készüléket SCSI-2 felületen lehet csatlakoztatni a számítógéphez.

## RICOH RS-9200CD

A fotómasinákról ismert cég termékei között is szerepel CD lemez írására alkalmas berendezés. Az RS-9200CD típusjelű készülék külső egységként csatlakoztatható a számítógéphez. A SCSI-2 felületen csatlakozó készülék szimpla sebességű íróként, vagy olvasóként használható. A JVC készülékéhez hasonlóan ISO 9660 szabvány szerinti CD-k írására és olvasására alkalmas. Külön igény szerint nemcsak PC-s, hanem Macintosh, vagy akár SUN gépekhez is tud a gyártó szoftvert biztosítani. A fentebb említett okok miatt itt is caddy-be kell behelyeznünk a CD-t, és így tudja a készülék fogadni azt. Természetesen itt is



megtalálható a folyamatos adatátvitelt meggyorsítandó adatpuffer, melynek mérete 1.2 MB. Csak érdekességként említeném meg, hogy a gyártó a PC-s felhasználáshoz az Adaptec AHA 1522-es SCSI csatolókártyáját ajánlja.

## YAMAHA CDR100

A végére hagytam az igazi technikai bravúrnak számító CDR100 típusnévre hallgató - YAMAHA gyártmányú - CD író és olvasó berendezést. Ez a készülék egyetlen dologban különbözik a társaitól. Mégpedig abban, hogy az olvasás mellett négyszeres(!) sebességgel tud írni is. És mindemellett a méretei is meglepőek, hiszen egy üres 5.25"-es helyre is be tudjuk építeni bármilyen számítógépbe. Természetesen ezt a sebességet SCSI-2-es felületen tudjuk kihasználni. Milyen szép is alig fél óra alatt 600 MB-nyi információt learchiválni. Persze ezért a teljesítményért szép árat kell fizetni. Inkább nem is írnám le.

*SAKMAN*

# OKI LED nyomtatók és FAX-ok

A lézernyomtatók fejlesztése az „ősidőkben" kétféle technológiai irányban indult el. A cél egyoldalnyi kép felvitele volt egy festőhengerre, amely végiggördülve egy papírlapon, rányomtatja az információt. A festőhenger ebben az esetben egy szelénhenger.

A kérdés az volt, hogy milyen módszerrel vigyék fel az információt a szelénhengerre, s erre két megoldás körvonalazódott ki. Az első esetben egy lézersugár előállítása után különböző mozgó, optikai és tükörrendszer segítségével soronként végigpásztázza a szelénhengert, és ráírja az információt. A másik megoldás, hogy egy álló, diszkrét LED pontokból felépített ún. LED fejegység viszi fel az információt az alatta forgó szelénhengerre.

A gyártók ebben a két irányban kezdték meg a fejlesztést. Az első megoldást a nagyok közül a HP és Canon, a másodikat az OKI, a Panasonic, később a Mannesman Tally választotta. Kezdetben, bár nyilvánvalóan ez a bonyolultabb, a lézersugaras, mozgó optikás megoldás fejlődött ki és úgy tűnt, hogy ez lesz az igazi. Aki kitartott a másik megoldás mellett, mint utólag kiderült, jó lóra tett. Manapság az ökológiai nézetek térhódításával egyre több lézernyomtató jelenik meg a piacon, a bonyolult lézeroptika nélkül. Nevük is más: LED nyomtatók.

Előnyei a hagyományossal szemben egyértelműek:

Nincs szükség a nagy energiájú lézernyalábra, így kevesebbet fogyaszt és nem termelődik az egészségre káros ózon sem.

Nincs a nyomtatóban mozgó optika, tükörrendszer, így a mechanikai meghibásodás lehetősége lényegesen kisebb.

A technológiából adódó olcsóbb piaci vételár.

Szintén a technológiából adódóan lényegesen olcsóbb a fajlagos nyomtatási költség.

Az OKI 400ex és 410ex lézernyomtatók világszerte (bár a tengerentúlon OKIDATA néven) a kis irodák és az igényesebb háztartások népszerű nyomtatója. Bár a tintasugaras nyomtatók olcsó áruknak és javuló minőségüknek köszönhetően jelentős szeletet hasítottak ki maguknak a piacon, ám a vásárlás után sokan rájöttek, hogy az üzemeltetési költség lényegesen magasabb még a gyártók által bevallottnál is. Az OKI viszont ebben verhetetlen. Egy átlagosan fedett oldal (már megint ezek a ködös megfogalmazások) költsége 2 Ft alatt van. Ennek oka elsősorban az, hogy nem „klasszikus" tonert, csupán festékkazettát kell cserélni. A LED soron a fedlapot felnyitva látható, hogy nincs rajta semmi ami elromoljon. A drumot csak minden tizedik festékkazetta cserénél kell updatelni.

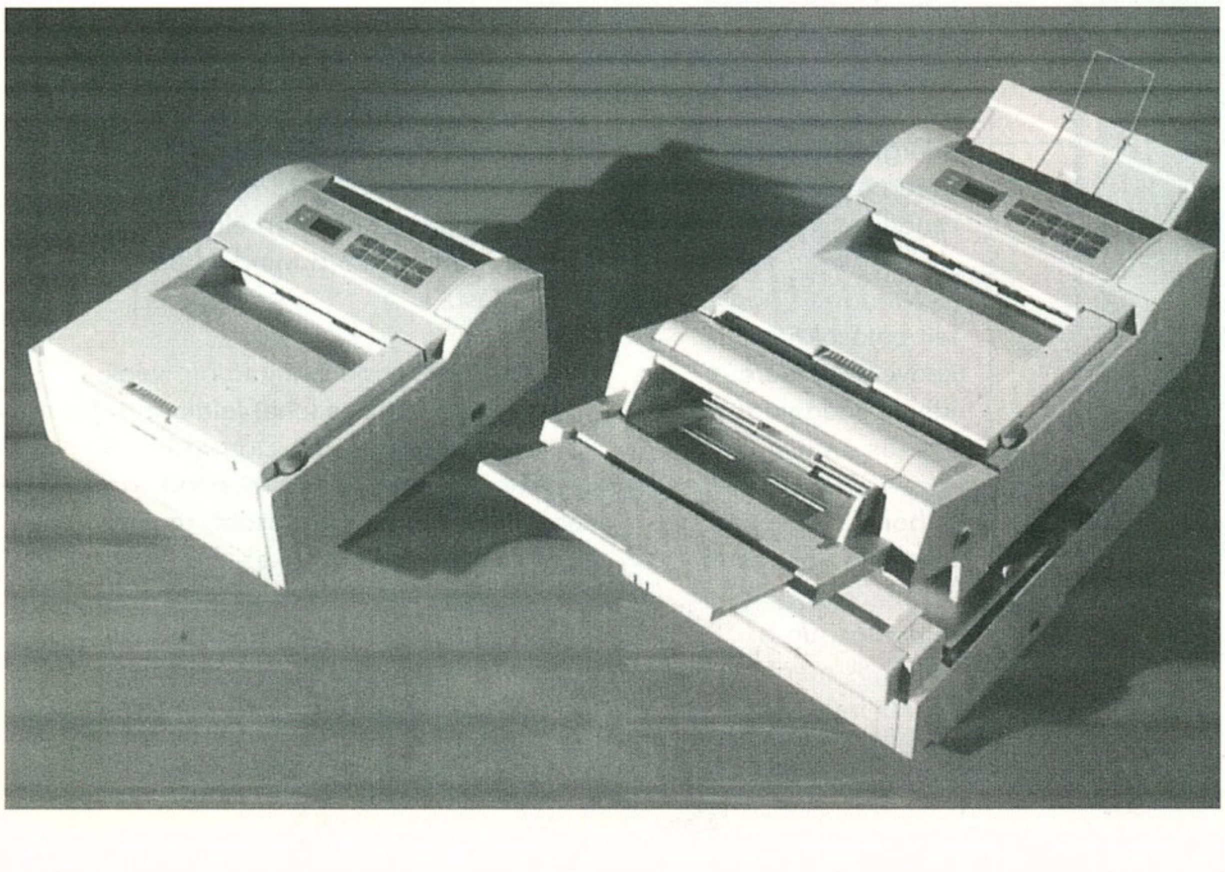
Az OKI által szabadalmaztatott speciális Microfine festékkazettának köszönhetően ragyogó szürkeskálát és éles kontúrokat kapunk. A memóriakezelés egészen elképesztő; az a Corel tesztábra amit a legtöbb nyomtató csak 2 vagy 4 MB RAM-mal tudott teljesen kihozni, itt az alap 1 MB-tal 20mp alatt kijött. A memóriabővítéshez egy kártyát kell vásárolni amin a 2. MB van, utána már csak a speciális RAM-okra kell áldozni.

A 410ex modellnél a MicroRes felbontásnövelő technológiával 600 dpi-s nyomatokat kapunk. A 400ex PCL4, a 410ex PCL5 programnyelvet használ.

A nyomtató 100 lapos elsődleges és 50 lapos kézi lapadagolóval rendelkezik, ez utóbbi alkalmas boríték és speciális méretű, valamint vastagságú médiák továbbítására. (Névjegypapír nem akadály!)

A nyomtató néhány olyan apró kedvességgel is megörvendeztet bennünket, mint a 9 nyelvű kezelőpanel (magyarul sajnos csak a gépkönyv áll rendelkezésünkre), a beépített 852-es kódlap, és az egyedülálló 3 év garancia, ami a fejre 5 év.

Az OKI ezekre a nyomtatókra alapozva fejlesztette ki LED lézer telefaxkészülékeit. Ezek a számítógéphez illeszthető intelligens készülékek egyszerre használhatók scannerként, nyomtatóként, telefonként, fénymásolóként és modemként. Persze ne úgy képzeljük el mint egy Scanmaker III, egy HP 4Plus, egy nagyteljesítményű XEROX és egy 28,8-as USR Sportster ötvözetét, de egy kis iroda minden feladatát el tudja látni, kis helyen és olcsóbban.



**NÉVJEGY**

Mikropo Computer
1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax.: 269-0151

OKI LED nyomtatók és FAX-ok

OKI
People to People Technology

MELLÉKLET

NÉVJEGY

WIN Computer
1067 Budapest, Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834

Daewoo monitorok

# DAEWOO monitorok

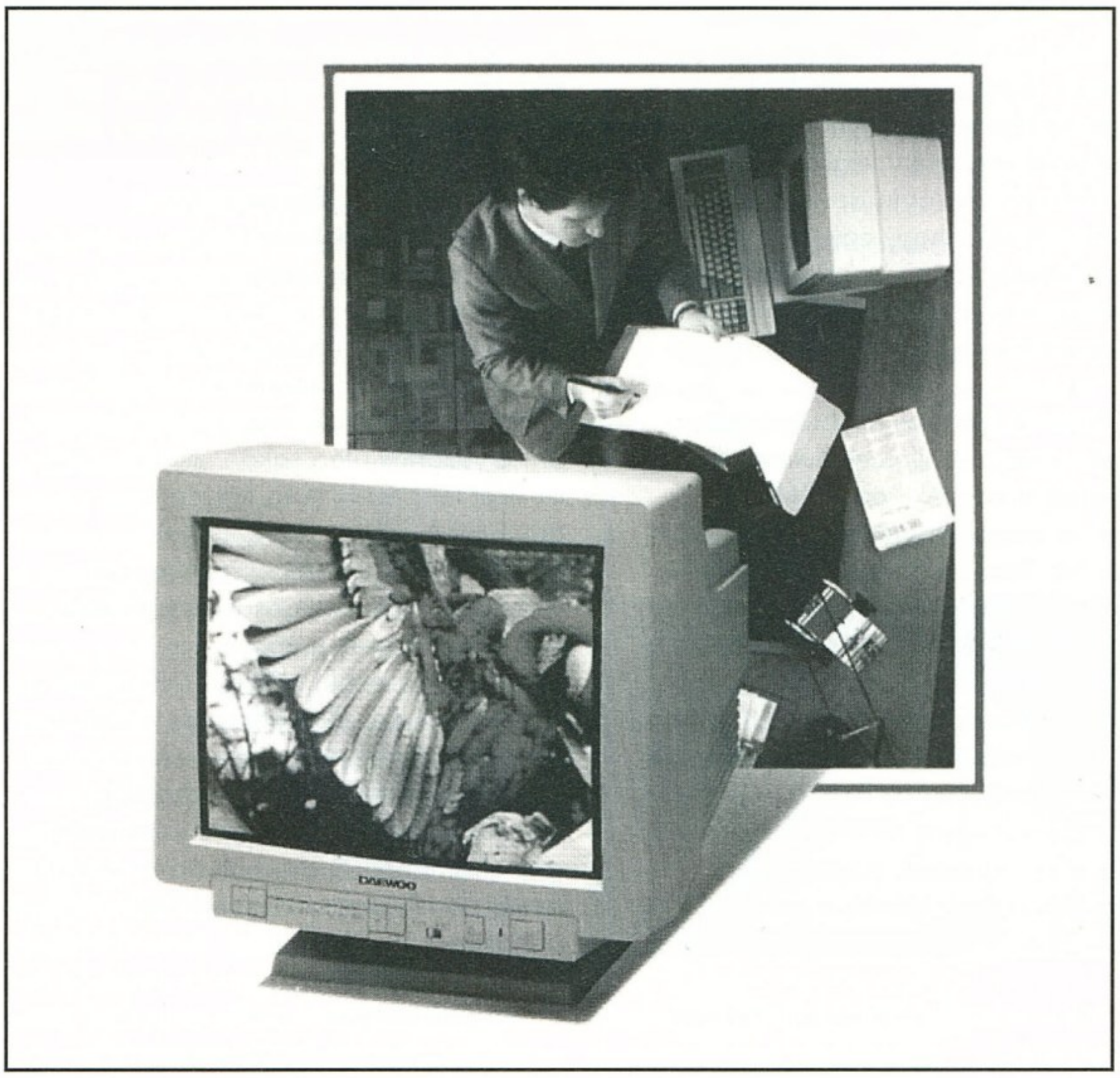
MELLÉKLET

A napokban rendezett bemutatóval egybekötött sajtótájékoztatót a Daewoo számítástechnikával foglalkozó divíziója, amelyre monitoraik egyre nagyobb magyarországi népszerűsége szolgáltatta az indokot.

A népszerűségnek a kedvező ár és esztétikus megjelenés mellett az is az oka, hogy a Daewoo monitorok a magas amerikai és európai szabványokat is teljesítő minőségi paraméterekkel rendelkeznek.

Talán nem véletlen, hogy az olyan neves cégek mint az IBM, az AST is komplett gépeik egy jelentős részét Daewoo OEM monitorokkal kínálják. A hírnév másik oka, hogy a Daewoo a forgalmazóin, így a Win Computeren keresztül is nemcsak egy-két modellt, hanem egy teljes palettát kínál, ahol a játékra éhes, de szerényebb pénztárcájú diák éppúgy megtalálja a neki való modellt, mint a multimédiával professzionálisan foglalkozó vállalkozások.

A legkeresettebb 14"-os SVGA kategóriában három modell közül is válogathatunk. A 1418-as alapmodell kapható normál és némileg drágább alacsony sugárzású kivitelben. A legjobb 14"-os azonban már az SVGA szabványt is messze túlteljesíti, hiszen az 1024x768-as felbontásban is non-interlace képet produkál, és az alacsony sugárzás mellett az energiatakarékos, ún. green funkcióval is rendelkezik.



A Windows-t nagyobb felbontásokban kedvelők részére ideális megoldás a 15"-os modell, amely már 1280x1024-es felbontást is képes megvalósítani és az 1024x768 felbontásban a remegés mentes képet 72 Hz frekvenciával teljesíti. Az alacsony sugárzás és az energia-takarékos üzemmód itt már magától értetődő, sőt emellett csak a magasabb kategóriákra jellemző digitális kontroll megjelenése is a kényelmünket szolgálja.

Az előbb említett összes tulajdonságot egyesíti magában, csak jóval nagyobb képernyő felületen a 17"-os modell, amelynek horizontális multisync frekvencia tartománya a 30-82 kHz közé esik, így a legnagyobb felbontás elérheti az 1600x1280-t is. Ideális multimédia és CAD monitor.

A sort a 21"-os óriás zárja, amely speciális CAD/CAM vagy kiadvány-szerkesztési feladatok ellátására ajánlott. A sok jó műszaki jellemző mellett e monitor érdekessége az előlapon elhelyezett LCD display, amely jelzi a mindenkori felbontást.

Ahogy a termékbemutatón valaki megjegyezte, biztos lehet találni a piacon a nagyon kedvező árú Daewoo monitorokénál olcsóbb monitort, vagy olyat, amely még magasabb műszaki paraméterekkel rendelkezik, de a kettő ideális ötvözetét illetően valószínűleg a Daewoo Magyarországon egyedülálló, ahogy a szaklapok ezt frappánsan fogalmazzák „Best Buy" (legjobb vétel).

# CD ROM olvasók

Az előző cikkemben a különféle CD szabványokról, illetve a Reflexion RF-4100-as CD-ROM recorderről írtam részletesebben. Ez alkalommal a CD olvasókkal ismerkedünk meg közelebbről.

A CD-ROM olvasó lelke egy félig áteresztő prizma, amely az egyik irányban átengedi, a másik irányban viszont eltéríti a lézersugarakat. Ez a prizma irányítja a lézersugarat a lemez megfelelő területére, ahonnan az vagy visszaverődik , vagy nem, attól függően, hogy a CD lemezen „gödröt" (pit), vagy „szárazföldet" (land) talált.

A pit mikroszkópikus méretű bemélyedés a CD-ROM felületén, míg a land a réteg alapmagasságát jelenti. Ha a lézersugár a lemez letapogatása közben land-re esik, akkor visszaverődik, és elektromos jelet gerjeszt az optikai egységben, ha a sugár pit-et ér , akkor a lézersugár szóródik , így az optikai egységben nem gerjeszt áramot. Így már sikerült a „hegyekből" és „völgyekből" elektromos jelet előállítani. Az így megkapott bitek az úgynevezett csatornabitek (channel bits), amelyből még a CD meghajtó beégetett szoftvere dekódolja a 14 csatornabitből a 8 bites adatot, amely már a számítógép számára is használható adatot jelent.

Az írható CD-ROM lemeznél a CD-Recorder egy erős lézersugárral égeti bele a nyers lemezbe a „gödröket". (Ez a lézersugár nagyságrendekkel erősebb, mint a CD-olvasóé.) Természetesen ez nem lesz annyira tökéletes, mint a gyári lemez, ezért néhány gyengébb minőségű CD-olvasóval előfordulhat, hogy némelyik írt CD-t nem olvassa, holott más meghajtók rendesen olvassák. A márkás gyártók meghajtóival ez a probléma nem szokott előfordulni.

## PANASONIC CR-562

A meghajtóhoz saját ISA buszos kártyát illeszthetünk, de csatlakoztathatjuk a készüléket Sound Blaster hangkártyákhoz, illetve bármelyik multi CD-s hangkártyához.

A hagyományos kialakítású készülék a számítógép belsejébe az 5.25"-os meghajtó helyre építhető be. A készülék fiókos rendszerű, a CD lemezt tehát a házból kicsúszó tálcára kell helyezni, a tálca mozgatását motor vezérli. A készülék előlapján hangerőszabályzót, fejhallgató-kimenetet, egy LED-et, (amely a készülék aktuális állapotáról szolgáltat információt hasonlóan a winchesterhez), és egy nyomógombot találhatunk. Az utóbbival a tálcát működtethetjük.

A CD-ROM hátoldalán a vezérlőhöz vezető szalagkábel csatlakozóját találhatjuk, mellette a tápcsatlakozó, illetve az audio line kimenet csatlakozója van.

**NÉVJEGY**

Cordines Computer
1137 Budapest,
Szent István park 2.
Tel.:/Fax.: 140-1443

CD-ROM olvasók
Panasonic CD-562
Sony CDU-55E

## SONY CDU-55E

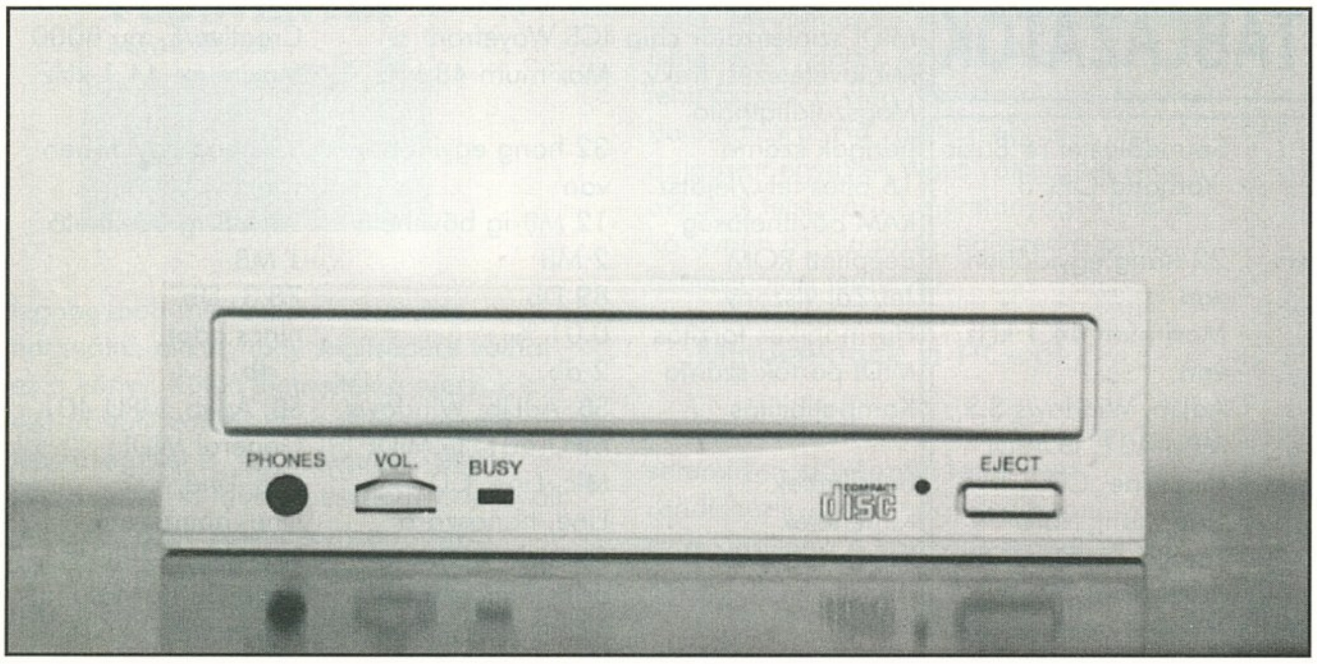
Felépítésre nagyon hasonló a Panasonic-hoz, a lényeges különbség, hogy a készülék közvetlenül az AT buszra csatlakoztatható, így nem igényel külön vezérlőkártyát. Az AT buszos winchester mellé kell betenni 2. winchesterként. Az audio kábellel ez a készülék is összeköthető a hangkártyával. Adatátviteli sebessége 2.4-szeres (mode-3 ban).

Szinte minden egyéb paraméterében megegyezik a Panasonic-kal. Apró különbség, hogy az előlapon lévő LED mindig zölden világít, csak ha dolgozik, akkor vált sárga színűre.

TECHNIKAI ADATOK (PANASONIC CR-562

| | Átviteli sebesség | Véletlen hozzáférési idő | Max. hozz. idő |
|---|---|---|---|
| Normál sebesség | 150 kBytes/s | 380 ms | 660 ms |
| Dupla sebesség | 300 kBytes/s | 320 ms | 640 ms |

| | |
|---|---|
| Fizikai lemezméret | 12 cm, 8 cm |
| Buffer méret | 64 kByte/s |
| MTBF | 25000 POH |
| Hiba arány | kisebb mint 1.00 E-09 |




**Hogyan kezeljük a CD-lemezt?**

– Fogjuk a lemezt az élénél, és ne érjünk hozzá a felületéhez!
– A tisztításához használjunk tiszta, puha és száraz ruhát!

– Ne írjunk rá, és ne is ragasszunk a lemez felületére papírt!

– Ne tegyük túl meleg helyre, illetve tűző napfényre!

– Ne használjunk a tisztításához benzint, hígítót vagy más tisztítószert!

– Ne hajlít-gassuk!
– Ne ejtsük le, és ne dobáljuk!

-GB-

MELLÉKLET

MELLÉKLET

# Turtle Beach hangkártyák

**NÉVJEGY**

AMECON Budapest Kft.
1118 Rahó u. 10.
TEL.: / FAX.: 209-3475

Új Turtle Beach hangkártyák

Általában ha valaki hangkártyát vásárol, kénytelen a következő kérdést feltenni magának: Játékaimat szeretném „hangosítani" vagy multimédia

programokat szeretnék futtatni? A kettőt egyszerre eddig nem nagyon lehetett egy kártya megvásárlásával elintézni.

Turtle Beach montecarlo™

A „nagy játékosok" akik már hallotak a Turtle Beach hangkártyáiról eddig legyinthettek: „Tényleg cool, csak éppen a DOOM meg se mukkan". Most azonban a professzionális hangkártyáiról méltán híres amerikai Turtle Beach szenzációs újdonságokkal lepte meg a világot.

A kisebbik nagyágyú MONTE CARLO névre hallgat. 16 bites, sztereó és DAT minőségben, azaz 48 kHz-en is digitalizál, 64-szeres túlmintavételezéssel dolgozik. A játék kompatibilitás érdekében - mellőzve minden emulációs kísérletet - tartalmaz egy komplett Sound Blastert.

Saját szintetizátor része egy virtuális, 32 hangig polifónikus, General Midi kompatibilis hullámtábla szinti. A kártya RAM-ként a gép memóriáját használja és alkalmazkodik annak méretéhez. Kisebb gépeken 512kB-os hangkészletet, a nagyobbakon 2 MB-ost használ. A csomagban található Wawe SE programmal akár saját hangszereket is lehet szerkeszteni és használni.

Található a kártyán egy multi CD-ROM csatlakozó is, amelyik a hagyományosnak mondható Sony, Mitsumi, Panasonic trió mellett az új kiterjesztett módú (mode3, enhanced mode) CD-ROM-okat is kezeli. Természetesen van rajta joystick port, amelyik multi MIDI interfészként is szolgál. A kártya Wave Blaster kompatibilis, tehát minden ilyen csatlakozót használó kiegészítő használható vele. A mellékelt szoftverek között van dalszerkesztő, -író progi, valamint egy Wave editor, amelyik támogatja a Windows programok hangfelismerő szolgáltatásait.

A kártyához jár egy CD-ROM is, amelyiken nem kevesebb mint 50 szuper játékot lehet kipróbálni.

A nagyobbik ágyút TROPEZ-nek hívják. A MONTE CARLO-hoz hasonlatosan szintén 101 %-ig Sound Blaster

kompatibilis. Szinti része 2 MB ROM mintát kezel, saját RAM-ja egészen 12 MB-ig növelhető, így akár komoly mintavevőként

Turtle Beach tropez™

is használható, szimultán felvételre és lejátszásra is képes.

A kártyához adott Sample Store program segítségével profi hangmintákból profi hangszereket lehet szerkeszteni.

A Wave Patch programmal pedig a hangszerek szerkesztése és editálása gyerekjáték. Ennek segítségével akár több mintát is lehet egymásra mixelni, így összetett hangzásokat is elő lehet állítani.

## ÖSSZEHASONLÍTÓ TÁBLÁZATOK

| Típus | T.B. Monte Carlo | SoundBlaster16 Basic |
|---|---|---|
| FM Chip | Yamaha OPL 3 | Yamaha OPL 3 |
| Megszólaltatható hangok száma | 32 hang egyidőben | 22 hang egyidőben |
| 16-bites felv./lejátsz. | van | van |
| Max. mintavételezés | Maximum 48 kHz | Maximum 44.1 kHz |
| Beépített erősítő | van | van |
| Kompatibilitás | SB, AdLib,Windows MPU-401, G.MIDI | AdLib, Windows S.S., MPU-401, G.MIDI |
| Bemenetek | Mic, Line, CD | Mic, Line, CD |
| Kimenetek | Line, hangszóró | Line, hangszóró |
| Egyéb csatlakozók | Joystick, MIDI, CD ROM drive (Sony, Mitsumi, Panasonic) | Joystick, MIDI, CD ROM drive (Sony, Mitsumi, Panasonic) |

| Típus | T.B. Topez | SoundBlaster AWE 32 |
|---|---|---|
| MIDI szintetizátor chip | ICS Wavefront | Creative/E-mu 8000 |
| Mintavételezési frekv. | Maximum 48 kHz | Maximum 44.1 kHz |
| Megszólaltatható hangok száma | 32 hang egyidőben | 32 hang egyidőben |
| 16 bites felv./lejátsz. | van | van |
| RAM bővíthetőség | 12 MB-ig bővíthető | 28 MB-ig bővíthető |
| Beépített ROM | 2 MB | 1 MB |
| Jel/Zaj viszony | 89 Db | 78.3 Db |
| Harmonikus torzítás | 0.01 % | nincs adat |
| MIDI portok száma | 2 db | 1 db |
| Kompatibilitás | SB, AdLib, Windows, MPU 401, G.MIDI | SB, Adlib, MPU 401, General MIDI |
| Bemenetek | Mic, Line, CD | Mic, Line, CD |
| Kimenetek | Line, hangszóró | Line, hangszóró |
| Egyéb csatlakozók | Joystick, CD-ROM drive Enhanced AT-API IDE | Joystick, CD-ROM drive (Sony, Mitsumi, Panasonic) |

A közelmúltban megjelent Computer Books kiadványokból szeretnénk most bemutatni néhányat.

### Excel for Windows 5.0

Az Excel for Windows egy intergrált táblázatkezelő program. Segítségével sokkal könnyebben tudunk megoldani olyan feladatokat, ahol sok adattal kell különféle műveleteket végezni. Bevitt

adatainkból rendkívül egyszerű módon készíthetünk grafikont. Ha adatnyilvántartásra használjuk a programot, akkor minden adatmódosítás esetén a megadott opciók szerint a végeredmények is azonnal megváltoznak. A bonyolultabb számításokat függvények formájában is megadhatjuk. Mindezek pontos használatát és még sok hasznos dolgot tudhatunk meg ebből a könyvből. A kiadvány a magyar és az angol változattal foglalkozik.

### Az Excel for Windows 5.0 függvényei

Ez a könyv az előző kiegészítéseként is felfogható. Ha valaki kissé mélyebben szeretne belemerülni az Excel használatába, és minden funkciót a lehető

legnagyobb mértékben ki szeretne használni, akkor nagy segítségére válhat ez a könyv. Külön kiemelték a szerzők a 4.0-ás változatban még nem szereplő lehetőségeket is, így a régebbi verziók tulajdonosai is tudják használni a leközölt információkat. A kiadvány a magyar nyelvű változattal foglalkozik.

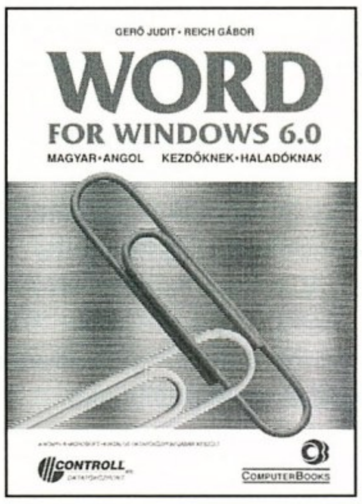
### CorelDRAW! 5.0

A címmel ellentétben a könyv nem csak a CorelDRAW! 5.0-ás verziójával foglalkozik, hanem a teljes Corel 5.0-ás

programcsomaggal. Persze a könyvben a legfőbb hangsúlyt a DRAW! és a Photopaint alkalmazások kapták. Ezek a legtöbbet használt és legbonyolultabb Corel programok. Ezek mellett helyet kapott a többi alkalmazás is. Az előző 4.0-ás változathoz képest sokat változtak a lehetőségek és az újdonságokat kiemelten tartalmazza a könyv. Minden Corel szoftvert alkalmazónak sok segítséget nyújthat ez a rendkívül sok információt tartalmazó könyv.

### Word for Windows 6.0

A Microsoft legújabb szövegszerkesztő programja is sokat bővült az előző, 2.0-ás




változathoz képest. A lehetőségek már-már egy egyszerűbb DTP program adottságait súrolják, de persze nem ez volt a Microsoft célja. Mindenesetre minden újítás részletes ismertetést kapott, és a régebbi lehetőségek is elég részletességgel kerültek bemutatásra. Ha valaki még nem dolgozott egyetlen Word változattal sem, akkor is teljeskörű ismeretanyagot talál a könyvben az alapoktól egészen a profi felhasználási területig.

### Mindenkinek a PC-ről

Ha valaki most vásárol PC-t, és semmilyen előképzettséggel sem rendelkezik, akkor nagy segítséget nyújthat ez a kiadvány. A könyv az alapoktól kezdve folyamatosan ismerteti a PC-k


## NÉVJEGY

Computer Books
1126 Budapest
Tartsay V. u. 12.
Tel.: 175-1564
Fax.: 175-3591


Új magyar nyelvű szakkönyvek

adottságait. Az ismertetést a legelterjedtebb programok rövid bemutatásával folytatja, míg végül kitér a tömörítés és a víruskeresés rejtelmeire is. Minden kezdő PC felhasználó hasznosan forgathatja ezt a kiadványt.

### PC hardver kézikönyv

Ez a könyv ismételten felfogható az előbb ismertetett társa folytatásának. Az ismeretanyag mélyebbre hatoló, és a

haladó felhasználóknak segít számítógépük jobb megismerésében. A PC-k működésének alapjaitól a különféle perifériák, VGA kártyák, harddiszk és CD-ROM csatolók, hangkártyák ismertetéséig szinte mindent megtalálhat a kíváncsi olvasó ebben a nagyszerű szakkönyvben

*SAKMAN.*

# ADVANCED GRAVIS újdonságok


**NÉVJEGY**

PIXEL Graphics Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

Az új Gravis Ultrasound ACE
Gravis joystick-ek


MELLÉKLET

## ULTRASOUND ACE (Audio Card Enhancer)

Miután minden nagyobb hangkártya-gyártó cég kihozta a Wave-blaster-kompatibilis wave-table bővítőmoduljait, a Gravis is idejét látta, hogy kijöjjön egy Sound-Blaster kártya mellé rakható bővítőkártyával.

Azonban nem a daughter-board megoldást választotta több okból: elég sok gond van a Wave-blaster kompatibitással más kártyáknál, és csak a Sound Blaster 16 és vele kompatibilis kártyák bővíthetők ezekkel a modulokkal, a sima Sound Blaster-ek és Sound Blaster Pro-k nem. Rájuk is gondolt a Gravis mikor egy külön ISA slotba helyezhető kártyát hozott ki bővítőként.

Mit is tud ez a kártya: rajta van a korábbi Gravis-okból már jól ismert GF1 szintetizátor 1/2 Mbyte RAM-mal, mely 1 darab memória-modullal 1 Mbyte-ra bővíthető. (A kártyán levő memóriába tölti fel a hangmintákat) A GF1 egyszerre max. 32 hangot tud megszólaltatni. 192 hangos, bővíthető Voice Crystal general midi hangkészletet használ a kártya. Ez igen profi, 5.6 Mbyte méretű. (Egy átlagos wave-table kártya ROM-jában 1 vagy 2 MByte helyen tárolják a GM hangkészletet.) A bővíthetőségen az értendő, hogy bárki a kártyához adott software-ek segítségével átszerkesztheti a maga igényei szerint az egyes hangokat, illetve a régieket kicserélheti akár más, általa előállítottra.

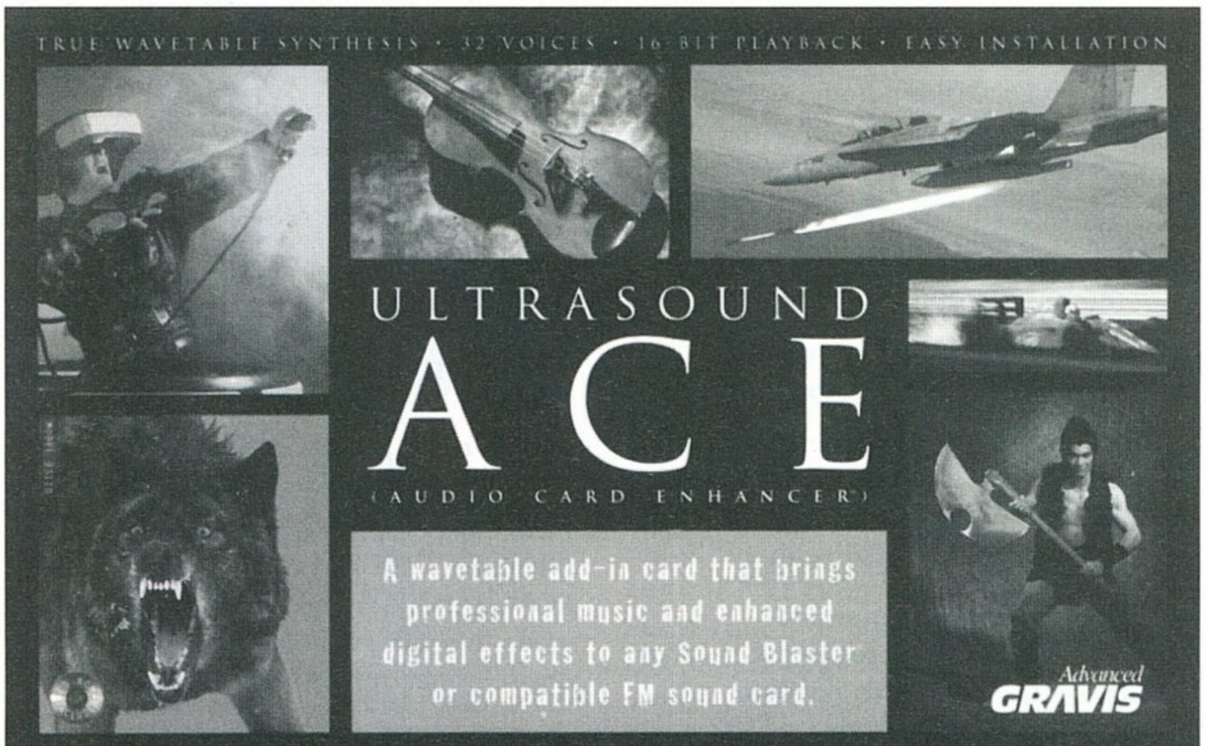
Szintén rajta van az ACE-en a gravis-okon szokásos 16-bites, 44.1kHz-es D/A átalakító, így képes a jól ismert többcsatornás digitális effektekre max. 16 sztereó csatornán keresztül. DOOM és néhány más játék már támogatja, egészen más élményt nyújtanak, mint bármelyik más hangkártyával. Digitalizáló, joystick- és Midi-interface nincs a kártyán, hiszen arra tervezték, hogy együttműködjön egy SoundBlaster-rel, így az azon levőt kell használni. A kártyának két mini-jack csatlakozója van: egy Line out és egy Line in.

Az ACE hangját a SoundBlasteren keresztül kell az erősítőre vezetni (kábelek adottak): SB line in-jét kell összekötni a GUS ACE line out-jával, és már kész is. Ha mégis egyedüli kártyaként akarjuk használni a Gus Ace-t, akkor megtehetjük, de Sound blaster-t csak a hozzá adott MegaEm programmal tudunk emulálni.

A nagy újítás, hogy le lehet tiltani egy jumperrel a hardware-támogatott SB-emulációt, így gond nélkül együttműködik bármely SoundBlaster-kompatibilis kártyával az ACE, erre találták ki. A kártyához mintegy 100 Mbyte-nyi bonusz software-t adnak egy CD-n: sequencer, játékok, demók, zenék, utility-k...

A kártya Ultrasound, Windows3.1, SoundBlaster(software-esen), General Midi és MT-32 kompatibilis. Akinek egy SoundBlaster-, SBPro- vagy SB16-kompatibilis kártyája van, azoknak készült az ACE, mert DOS-os játékokkal régi kártyája révén nem lesz semmiféle kompatibilitási gond, és mára a legtöbb játék támogatja az Ultrasoundot is (ha nem, akkor az SB-t választja és kész).

Zenélésre és zenehallgatásra (midi, Mod és társai) pedig kiváló az Ultrasound... Egy Turtle Beach Monte Carlo kártyával próbáltam összeereszteni az ACE-t és gond nélkül működött minden, hála az intelligens installálónak. Úgy érzem a fent írtak magukért beszélnek.




## GRAVIS JOYSTICK-ek

A gravis mielőtt belekezdett azóta világhírűvé vált, Ultrasound sorozatú hangkártyáinak gyártásába a legprofibb PC-s joystickok gyártójaként volt ismeretes.

Ez azóta sem változott. Az Ultrasoundok mellett most is gyártja profi analóg joystick-jait és a közben szintén világhírűvé vált GamePad-et. Ez a konzolokon már ismert, jól kézre eső kontrollerek PC-s változata. Egy gombbal átkapcsolható bal- illetve jobb-kezes üzemmódba. 4 konfigurálható tűzgomb van rajta. Használható sima control pad-ként, de be is tekerhető egy kis kar az irányító részbe, és akkor, mint mini joystick funkcionál. Érkeztek külön megvásárolható példányok és kedvezményes csomag is. NHL-Hockey '95 két game-pad-del és y-kábellel már 8000Ft+ Áfa-ért kapható. Várhatóan lesz ilyen csomag foci-programmal és verekedős játékkal is. Az NHL '95-tel próbáltuk ki először a GamePad-et, és fenomenális. Sport- és akció-játékokra ez az ideális kontroller. Vannak már játékok, melyek kihasználják a pad-ben rejlő plusz lehetőségeket is, és mind a négy gombra külön funkciót raknak.

Érkeztek profi analóg joystick-ok is a Gravis-tól, többek között a világ legprofibb joystickjának tartott Phoenix is. Érdemes megnézni őket.

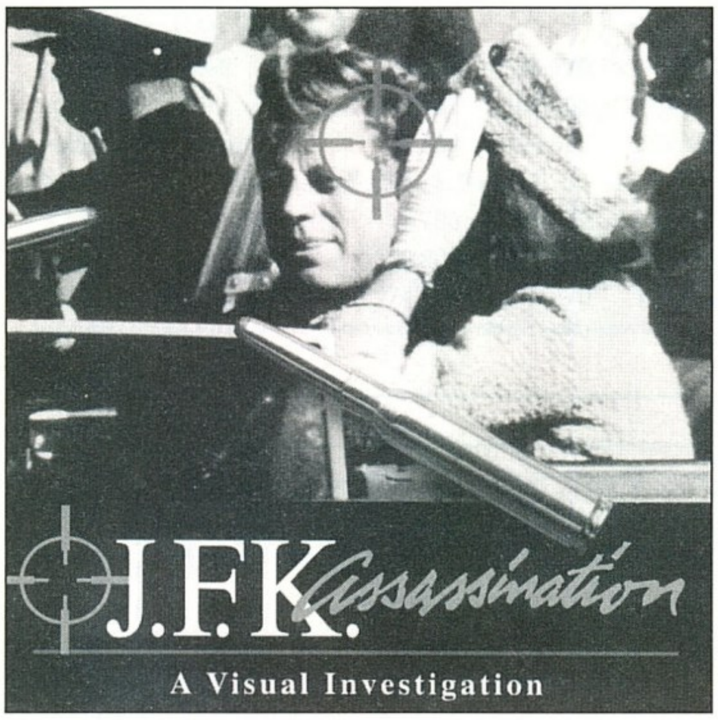
*CHARLIE*

# Explorer Collection

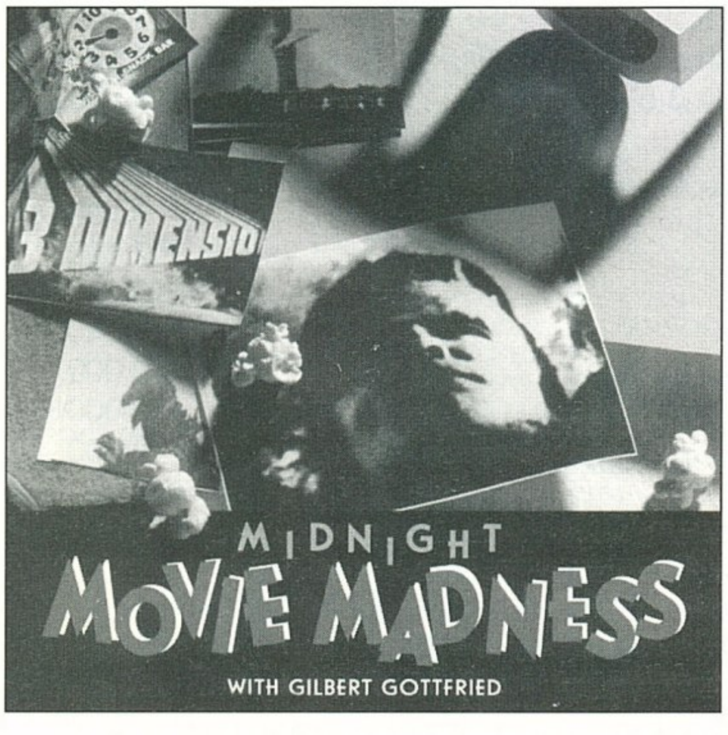
A Medio cég nemrég adott ki egy kollekciót a régebben megjelent multimédiás CD-iből. Az Explorer Collection címet viselő válogatás 3 CD-t tartalmaz, melyek mindegyike külön-külön is rendkívül szórakoztató.

### J.F.K. assassination - A Visual Investigation

Az első - és talán legérdekesebb - lemez egy a mai napig rejtélyekkel és ellentmondásokkal övezett politikai bűncselekménnyel foglalkozik. 1963 november 22-én gyászba borult az Amerikai Egyesült Államok. A nyitott limuzinjából integető John Fitzgerald Kennedy-t, az USA akkor miniszterelnökét több halálos lövés érte. Vajon kinek




állhatott érdekében az elnök meggyilkolása? Mik voltak az indítékok? Tényleg a fő gyanúsított, Lee Harvey Oswald volt-e a merénylő, vagy csak politikai összeesküvésről volt szó. Mindezekre a kérdésekre válaszokat, vagy legalábbis lehetséges válaszokat kaphatunk a CD megtekintése közben. A korabeli filmfelvételek kielemzésének lehetősége mellett a CD tartalmaz olyan 3D-s renderelt animációkat, melyek a gyilkos lövések leadásának feltételezhető helyei szemszögéből kísérik végig az elnök limuzinját. Az animációkat szakértők kísérőszövegeivel festették alá. Ha valakit érdekel ez a furcsa merénylet, annak bátran ajánlhatom figyelmébe ezt a CD-t. Hiszen a lemez gyakorlatilag minden fellelhető írásos és filmes dokumentumot tartalmaz erről a tragikus eseményről.




### Midnight Movie Madness with Gilbert Gottfried

Ha valaki szereti az izgalmat, és persze ért angolul, akkor sok-sok kellemes percet szerezhet neki ez a CD. A lemez több mint 100 olyan filmrészletet tartalmaz, melyek a legismertebb, és mondhatni legbizarrabb filmekből lettek „kiollózva". Ezek a filmek a sci-fi, fantasy és a horror kategóriába tartoznak. A filmgyártás hőskorától - a harmincas évektől - kezdve egészen a hetvenes évek végéig kísérhetjük figyelemmel az ebbe a kategóriába tartozó filmeket. Néhány cím csak a sok közül: The Blob, Frankenstein, King Kong vs. Godzilla, Flash Gordon, és még sorolhatnám. Az indítás után Gilbert Gottfried bevezetőjét hallgathatjuk meg, majd ezek után indulhat a kalandozás a filmek világában. A filmrészletek mellett egyéb információk is helyet kaptak. A rendező és a főbb szereplők neve mellett minden résznél megtalálható egy rövidismertető is. Minden egyes filmrészlethez kapcsolódik egy kérdés is, amire ugyan nem fontos válaszolnunk, de mindenképpen szórakoztató. A beépített keresőprogrammal sokféle szempont alapján kereshetünk, ami nagyban megkönnyíti a választást. Ha valaki rajongója a filmgyártás eme a korszakának, akkor itt lesz mit nézegetnie.

### Exploring Ancient Architecture

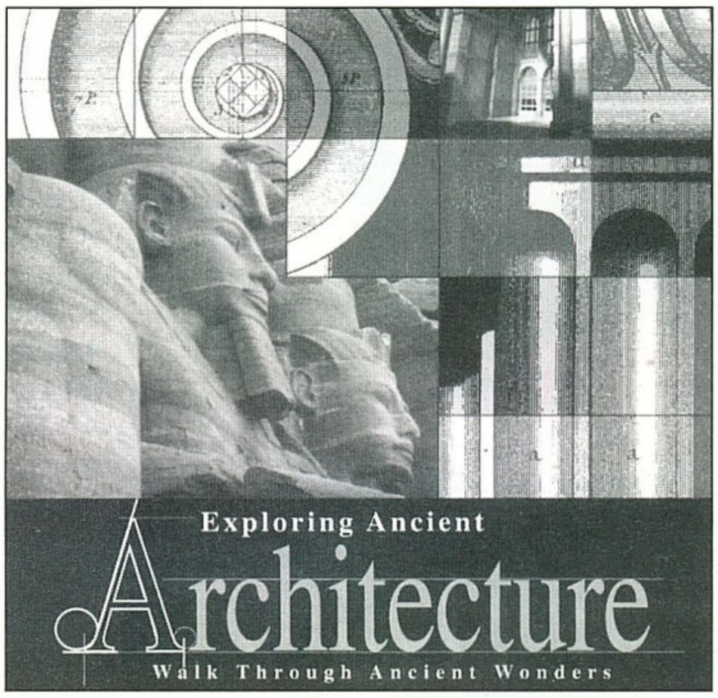
Ez a CD a régmúlt korok építészetével foglalkozik. Összesen négy korszakkal foglalkozik a program. Az elsőt egy kissé nehezen lehetne megfogalmazni, mondjuk a kőkorszakkal és az utána következő időszakkal foglalkozik. A következő rész az

**NÉVJEGY**

KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel.:/Fax.: 136-2483

PC CD-ROM-ok

ókori egyiptomi építészettel ismertet meg bennünket. A harmadik fejezet az ókori görög, míg a negyedik a római építészet varázslatos világába repít el minket. Az ember hirtelen nem is tudja, hogy melyikkel kezdje az egészet, hiszen mindegyik korszak érdekfeszítő tanulmányút lehet minden e téma iránt érdeklődőnek. A készítők az adott építmény mai képei mellett nemcsak írásos adatokat szolgáltatnak, hanem megpróbálták rekonstruálni az adott




építmény eredeti kinézetét is. Ezek 3D-s renderelt animációk formájában jelennek meg, és mondhatni igen szépek. Ezen animációk segítségével olyan helyekre is „eljuthatunk", ahova egyébként más módon fizikai képtelenség lenne. Az egyszerű bemutatáson kívül sok mindent megtudhatunk az adott építmény valamikori funkciójáról, bár lesznek olyan esetek is, mikor csak feltételezésekkel fogunk találkozni. A tartalmat elnézve valószínűnek tartom, hogy kevés olyan nevezetes dolog van, melyet nem említettek meg a szerzők. A téma iránt érdeklődőknek mindenképpen beszerzendő.

*SAKMAN*

# Kedvezményes akció!

| | |
|---|---|
| **BORLAND termékek:** | |
| dBase IV 1.1 Developers HU | 7.200.- |
| dBase IV 1.1 LAN 5 User | 4.800.- |
| dBase IV 1.1 LAN HU User | 5.400.- |
| dBase IV 1.1 Standard HU | 6.000.- |
| Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25" | 13.440.- |
| Object Vision 2.1 Up. - 5.25" | 11.040.- |
| Paradox for Windows | 12.000.- |
| Protogen for C++ | 1.200.- |
| Quattro Pro 4.0 | 4.800.- |
| Quattro Pro for Win. Edu. | 4.800.- |
| Sidekick 2.0 | 3.600.- |
| **Egyéb termékek:** | |
| Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez | 16.800.- |
| Parakey | 4.800.- |
| **LOTUS termékek:** | |
| Freelance Plus 3.01 | 4.220.- |
| Lotus 1-2-3 2.01 | 4.800.- |
| Lotus 1-2-3 2.2 | 4.200.- |
| **MICROSOFT termékek:** | |
| Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5" | 3520,- |
| Golf - 3.5"/CD | 5.720,- |
| Complete Baseball 1994 - CD | 7.000,- |
| Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD | 7.000,- |
| Multimedia Stravinsky - CD | 7.000,- |
| Multimedia Mozart - CD | 7.000,- |
| Multimedia Schubert - CD | 7.000,- |
| Musical Instruments - CD | 7.000,- |
| Cinemania - CD | 7.000,- |
| Bookshelf 4.0 - CD | 8.690,- |
| Encarta 1.0 - CD | 12.100,- |
| Soundbits Hanna-Barbera - 3.5" | 3.520,- |
| Soundbits MGM Movies - 3.5" | 3.520,- |
| Soundbits Musical Istruments - 3.5" | 3.520,- |
| Arcade 1.0 - 3.5" | 3.520,- |
| Dinosaurs - CD | 7.000,- |
| Art Gallery - CD | 7.000,- |
| Ancient Lands - CD | 7.000,- |
| Dangerous Creatures - CD | 7.000,- |
| Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű | 16.170,- |
| Sound System 2.0 - 3.5" | 7.000,- |
| Creative Writer - 3.5" | 5.720,- |
| Fine Artist - 3.5" | 5.720,- |
| Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5" | 5.720,- |
| Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5" | 3.520,- |
| New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5" | 3.520,- |
| Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5" | 3.520,- |
| Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5" | 5.720,- |
| MS Chart 3.0 | 2.400.- |
| MS Pascal 4.0 | 2.400.- |
| MS Quick Pascal | 2.400.- |
| MS Windows SDK 3.1 Up. | 10.800.- |
| MS Word 5.5 | 18.240.- |
| MS Word for Windows 2.0 | 30.000.- |
| MS Works 2.0 | 6.000.- |
| MS File for Macintosh | 9.600.- |

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
**GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765**

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

ÉSZ KÉP **MULTIMEDIA CENTER**

1065 Bp., Lázár u. 10.(Belvárosban, az Opera mögött) Tel/Fax:131-3502, 131-3503, 131-3504

## CREATIVE

| | |
|---|---|
| Sound Blaster 2.0 | 6.800,- |
| Sound Blaster PRO | 10.700,- |
| Sound Blaster 16VE | 13.600,- |
| Sound Blaster 16MultiCD | 18.300,- |
| Sound Blaster 16MCD ASP | 22.900,- |
| Sound Blaster AWE32 | 35.900,- |
| SB Discovery Pack | 41.000,- |
| SB Game Blaster Pack | 44.700,- |
| SB Multimedia Office Pack | 80.400,- |
| SB DigitalEdge 3X Pack | 97.400,- |

## GRAVIS

| | |
|---|---|
| GUS ajándék CD-vel | 16.200,- |
| Ultrasound MAX | 27.900,- |

## AKCIÓ

| | |
|---|---|
| MITSUMI CD-ROM 4x IDE | 26.500,- |
| ST 420MB HDD | 19.660, |
| ST 540MB HDD | 25.660,- |
| ST 1GB HDD IDE | 43.570,- |
| M.Média hangszóró 2x25W | 6.800,- |
| Pentium 60 alaplap + Pentium 60 CPU + EIDE | 75.650,- |

## CD-ROM HEGYEK

| | |
|---|---|
| Doom2: 7.300 | Magic Carpet: 6.590 |
| Ghosts: 5.560 | Killing Moon: 6.810 |
| Kyrandia III: 4.980 | Nascar: 5.490 |
| Dragon Lore: 5.380 | Battle Bugs: 5.130 |
| Cyberwar: 6.810 | Inferno: 6.630 |
| System Shock: 6.590 | Rise of robots: 6.590 |
| NEW Lemmings: 5.350 | Hell: 5.940 |
| Aromred Fist: 5.500 | |
| Creature Shock: 6.800 | |

**DOOM 3**

**Minden konfiguráció tartalmazza: Ház, 4MB RAM, IDE+, Billentyű**

| KONFIGURÁCIÓK | 270 HDD | 420 HDD | 540 HDD | 1GB HDD |
|---|---|---|---|---|
| **386DX-40, 512k VGA, 1.44** | | | | |
| mono SVGA | 68,770 | 70,930 | 76,870 | 94,580 |
| színes SVGA 0.39 | 79,240 | 81,400 | 87,340 | 105,060 |
| színes SVGA LR | 85,620 | 87,780 | 93,720 | 111,430 |
| **486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44** | | | | |
| színes SVGA 0.28 | 103,610 | 105,770 | 111,710 | 129,420 |
| színes SVGA LR | 105,020 | 107,180 | 113,120 | 130,830 |
| színes SVGA LR, NI | 107,280 | 109,440 | 115,380 | 133,100 |
| **486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44** | | | | |
| színes SVGA LR, NI 14" | 118,790 | 120,950 | 126,890 | 144,600 |
| színes SVGA LR, NI 15" | 129,260 | 131,420 | 137,360 | 155,070 |
| színes SVGA LR, NI 17" | 174,510 | 176,670 | 182,610 | 200,330 |

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk.


Bélyeg helye

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

Feladó:


# PC CD

CLUB KoBaK

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACES OF THE DEEP | 7,570 | NOVASTORM | 8,900 |
| **ALONE IN THE DARK 3.** | **9,380** | OCEAN BELOW | 2,270 |
| BATTLE ISLE 2. | 6,940 | PGA TOUR GOLF | 8,040 |
| BATTLE BUGS 3.5" | 7,410 | PIRATES GOLD! | 2,520 |
| BERLITZ GERMAN | 23,750 | PROTOSTAR | 3,810 |
| BLADE WARRIOR | 2,780 | QUANTUM GATE | 4,990 |
| **BLOODSTONE** | **4,560** | QUARANTINE | 7,320 |
| **BLOWN AWAY** | **6,540** | RETURN TO ZORK | 4,120 |
| **BUREAU 13.** | **10,800** | RISE OF THE ROBOTS | 5,850 |
| COMANCHE | 7,510 | SAM & MAX | 6,510 |
| **COMMAND ADV. STARSHIP** | **4,850** | SEAWOLF | 7,300 |
| CREATURE SHOCK | 9,710 | SECRET W. OF THE LUFT. | 3,760 |
| CRIME PATROL | 8,440 | SERLOCK HOLMES | 2,700 |
| CYBERWAR | 6,950 | SILENT SERVICE II | 2,270 |
| **DARK FORCES** | **12,360** | SINK OR SWIM | 2,780 |
| DARKSEED | 7,270 | SPACE PIRATES | 8,600 |
| DAWN PATROL | 7,770 | **STAR CRUSADER** | **7,570** |
| **DEATH GATE** | **6,950** | **STONEKEEP** | **8,670** |
| DRAGON LORE | 7,240 | STRIKE COMMANDER | 9,050 |
| ECSTATICA | 8,890 | SUBWAR 2050 | 7,280 |
| **ELEVENTH HOURS** | **14,400** | SYSTEM SHOCK | 9,520 |
| HELL | 6,480 | T. FORTR. OF DR RADIAKI | 5,990 |
| INFERNO | 9,990 | THE 7TH GUEST | 4,700 |
| **KING QUEST VII** | **7,570** | THE PSYCHOTRON | 5,990 |
| **KYRANDIA 3.** | **7,190** | THEME PARK | 7,410 |
| LANDS OF LORE 1. | 8,660 | TRANSPORT TYCOON | 7,770 |
| LEARN TO SPEAK ENGLISH | 12,500 | UNDER A KILLING MOON | 9,990 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 9,520 | VOYEUR | 7,690 |
| LOADRUNNER 3.5" | 6,120 | WING COMMANDER ARM. | 7,980 |
| MAGIC CARPET | 9,520 | **WING COMMANDER III** | **11,260** |
| MICROCOSM | 4,780 | WOLF | 7,960 |
| MEGARACE | 4,680 | **X WING COLLECTORS** | **9,710** |
| NEW W. OF LEMMINGS | 7,760 | ZEPHYR | 8,970 |

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13

1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483



Bélyeg helye

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

Feladó:

**TRANS - AM** elektric

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Üzleteink :
TRANS-AM 1 Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037
TRANS-AM 2 Budapest, 1013. Attila u. 69.
Telefon : 175-40-91 Fax : 175-41-37

*Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am - től !*

**PANASONIC CR 562-J + 10 DB. CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 8 DB. CD-LEMEZ 19.900,- + ÁFA ! ! !**
**MITSUMI 4X-ES CD + 8 DB. CD LEMEZ 29.900,- + ÁFA ! ! ! MÉDIA MAGIC 16 IDE + 1 PÁR AKTIV HANGFAL 12.800,- + ÁFA ! ! !**
**SOUND BLASTER 16 MCD + 1 PÁR AKTIV HANGFAL 13.800,- + ÁFA ! ! !**

| | |
|---|---|
| Eredeti Sound Blaster 16 Value Edition | 12.200,- |
| Eredeti Sound Blaster 16 Value Edition OEM | 11.200,- |
| Eredeti Sound Blaster 16 MCD OEM | 11.920,- |
| Eredeti Sound Blaster 16 MCD ASP | 14.800,- |
| Eredeti Sound Blaster AWE 32 | 34.000,- |
| ASP chip | 4.800,- |
| Gravis Ultra Sound Max | 28.000,- |
| 1 pár aktiv hangfal | 2.400,- |
| 15 W aktiv hangfal ( Adapterrel ) | 4.400,- |
| 80 W aktiv hangfal ( Adapterrel ) | 8.800,- |
| Média Magic 16 IDE kontrolleres SB 16 komp. | 10.200,- |
| Média Magic 16 IDE kontrolleres OEM | 9.200,- |
| Média Magic valós idejű videódigitalizáló kártya | 38.000,- |
| Real Motion CD-i és digitalizáló lejátszó kártya | 36.000,- |
| Sony CDU 55-E 2,4 x-es sebességű CD drive | 15.200,- |
| Wearness CDD-120 Dupla sebességű CD drive | 14.200,- |
| Panasonic CR 562-J Dupla sebességű CD drive | 15.200,- |
| Sony CDU 55-S 2,4 x-es sebességű SCSI CD drive | 26.800,- |
| Mitsumi 4 x-es sebességű CD drive | 26.400,- |
| NEC Tripla sebességű SCSI CD drive | 29.600,- |
| Pionner DRU 104-E 4 x-es sebességű SCSI külső | 72.000,- |
| 10 darab CD lemez ( pack-ban ) csak most ! | 6.000,- |
| 486 DX2/DX4 alaplap / 256 kb cache / 3 VLB / Green | 10.600,- |
| INTEL 486 DX2 / 66 processzor | 19.840,- |
| 270 Mb Conner Winchester | 16.800,- |
| 420 Mb Conner Winchester | 21.600,- |
| 540 Mb Quantum Winchester | 24.000,- |
| 14" LRNI SVGA TARGA Monitor 0,28 | 27.200,- |
| 1 Mb Trident True colour VLB SVGA kártya | 9.200,- |

**Szenzációs akció csak az Új üzletünkben ( 1013 Bpest, Attila u. 69. ) !**
**Üzletnyitásunk alkalmából minden CD lemez bruttó 980,- Ft ! ! ! ! ! !**
Amíg a készlet tart !

| | |
|---|---|
| 386 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini | 88.000,- |
| 486 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini | 102.400,- |
| 486 DX2/66,4 Mb RAM,420 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,1 Mb VGA,Baby v. Mini | 116.800,- |

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !


# Megrendelőlap

- ☐ GURU 1993/9-10
- ☐ PC GURU 93/1
- ☐ PC GURU 93/2
- ☐ PC GURU 94/1
- ☐ PC GURU 94/2
- ☐ PC GURU 94/3
- ☐ PC GURU 94/4
- ☐ PC GURU 94/5
- ☐ PC GURU 94/6
- ☐ PC GURU 94/7
- ☐ GURU 94/8
- ☐ GURU 94/11
- ☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = .......... Ft

- ☐ GURU 1992/1
- ☐ GURU 1992/2
- ☐ GURU 1992/3
- ☐ GURU 1992/4
- ☐ GURU 1992/5
- ☐ GURU 1993/1
- ☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = .......... Ft

- ☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = .......... Ft

- ☐ GURU 1993/3
- ☐ GURU 1993/4
- ☐ GURU 1993/5
- ☐ GURU 1993/6
- ☐ GURU 1993/7
- ☐ GURU 1993/8
- ☐ GURU 1993/11
- ☐ GURU 1993/12
- ☐ GURU 1994/1
- ☐ GURU 1994/2
- ☐ GURU 1994/3
- ☐ GURU 1994/4
- ☐ GURU 1994/5
- ☐ GURU 1994/6
- ☐ GURU 1994/7
- ☐ Joypad 94/1
- ☐ Joypad 94/2
- ☐ Joypad 94/3
- ☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = .......... Ft

Összesen: ................. Ft

- ☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
- ☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- ☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

PC GURU 95/2

IGEEEN! Megrendelem a **GURU** kiadásában megjelenő

# CD GURU

Multimédia magazin **95/2**-es számát.

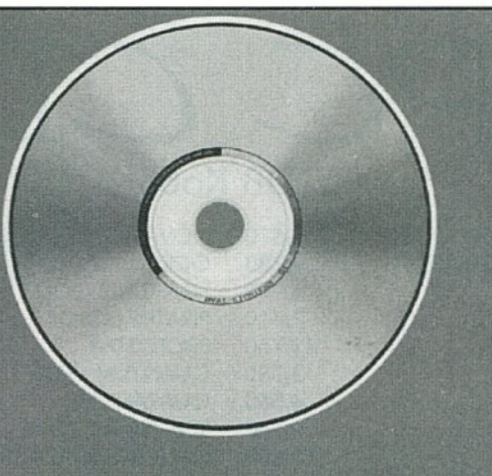
- ☐ Befizetési csekket kérek.
- ☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

PC GURU 95/2

**VIROG 2000 KFT.**

CD archiválás

**CD-ROM programok, audio és foto CD-k archiválása, 1 napos határidővel!**

Üzlet:
1073 Budapest,
Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 06-30 311-526
Tel./fax: 117-8195

# SUPERSKI PRO

A kicsit idősebbek – értem ezalatt a 20 felettieket – emlékezhetnek még egy régesrégi C64-es, illetve Spectrumos programra, a Winter gamesre. A maga idejében óriási siker volt ez a játék, órákat, napokat lehetett eltölteni a képernyők előtt, anélkül, hogy meguntuk volna. A legnagyobb motivációt az adta, hogy egymás ellen is játszhattunk vele, és ha valaki új rekordot állított fel, addig nem nyugodtunk, míg azt meg nem döntöttük. Nagyon hiányzott már a mai játékpiac palettájáról is egy hasonló sportszimulátor, a téli sportokkal ugyanis mostanában eléggé mostohán bántak a játékszerzők. Ezt a hézagot próbálja meg betölteni a Superski Pro, ami mint a nevéből is látszik, a téli sportokon belül a havas dolgokra fektette a fő hangsúlyt.

Pontosítva egy kicsit, a következő sportágak találhatók meg a játékban:

– **lesiklás:** a cél az, hogy minél gyorsabban leérjünk a pályán, azaz találjuk meg a legkevésbé buckás részeket. A pálya jobb széle kék, a bal széle piros kapukkal van jelölve. A pályaelhagyásokért a nehézségi foktól függően kapunk büntetőmásodperceket.

– **óriás műlesiklás:** műlesiklás P + sebesség; azaz nem elég, hogy kapukat kell kerülgetnünk, ehhez még a lesikláshoz hasonló sebesség is párosul. A pályaelhagyásért, illetve kapukihagyásért itt is súlyos büntetőmásodpercek járnak. Egy kapu két ugyanolyan színű oszlopból áll, ezek között kell elmennünk. Mindig az összes ugyanolyan színű kapun át kell menni.

– **műlesiklás:** az óriás műlesiklás kicsit emberibb változata, itt főképp a technikai tudás dominál. A szabályok egyébként teljesen megegyeznek az előzőekben leírtakkal.

– **lesiklás snowboarddal:** ugyanaz mint a lesiklás, csak éppen snowboarddal próbálkozunk.

– **műlesiklás snowboarddal:** azt hiszem, egyértelmű.

– **síugrás:** az újdonság itt a felülnézet; az összes közül ennek az irányítása talán a legegyszerűbb.

– **bob**

Az utóbbi csak a CD-s verzión van rajta, mintegy a cég ajándékaként a vásárlóknak. A lesikló illetve műlesikló számoknál úgy látjuk a pályát, mint ha mi állnánk a léceken illetve a boardon, a síugrásnál pedig mindent felülről nézünk. Az irányítás többé-kevésbé magától értetődő, lehet billentyűzet, egér vagy joystick. Maximum 4 játékos vehet részt egy-egy versenyen, és nem külön-külön, hanem osztott képernyőn egyszerre folyik a verseny. Éppen ezért, ha négyen akarunk egyszerre játszani, ahhoz legalább egy DX2-66-os processzor is kell. A következő versenytípusok közül válogathatunk:

– **practice:** tetszés szerinti pályát tetszés szerinti nehézségi szinten gyakorolhatunk, amit érdemes is, mivel a versenyeken is ugyanezek a pályák szerepelnek.

– **competition mode:** nevezhetnénk akár alpesi összetettnek is, ugyanis ebben az esetben az összes versenyszám szerepel a programban, egy előre meghatározott sorrendben. Ha már nagyon profinak érezzük magunkat, próbáljuk meg ezt fekete pályákon.

– **championship mode 1:** ebben az esetben a gép választja ki a sportágat illetve a pályát, nekünk csak a megfelelő felszerelést kell kiválasztani hozzá. 4 nehézségi szinten versenyezhetünk (kezdő, amatőr, félprofi, profi), egy vagy két futamot. Futamonként a győztes kap nyolc pontot, a nyolcadik egyet, így alakul ki a végső sorrend.

Kapukihagyásokért a nehézségi foktól függően kapunk büntető másodperceket.

– **championship mode 2:** annyiban különbözik az előzőtől, hogy itt mi választjuk ki a sportágat és a felszerelést, de a gép választ hozzá pályát.

Ha championship vagy competition módban játszunk, akkor maximum hat játékállást is kimenthetünk tetszőleges néven. Ezt később betöltve innen folytathatjuk a játékot.

Összességében annyit tudnék a programról elmondani, hogy bonyolultsága ellenére sikerült a szerzőknek egy színvonalas és meglepően jól játszható szimulátort összehozni. Egy kicsit talán sok a sallang, de hát ma már nehéz enélkül bármit is eladni, de szerencsére ezek a részek minden további nélkül átugorhatók. Aki szereti a sportszimulátorokat, szerette a Winter Games-t, annak bátran ajánlom, nem fog csalódni benne.

*Andrew*

**MINDSCAPE**

**- Igen nehezen installálható a program**

**+ Meglepően jó a szimuláció**

MS DOS 3.0
386/25
4 MB RAM
SVGA
17 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

**79%**

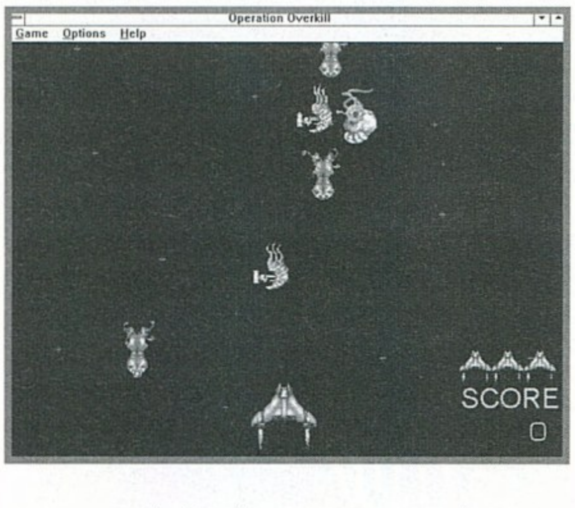
# Klik & Klik Play & Play

Game, game, és game. Nagyon sokan szinte csak játékra használják számítógépük órajelét, szerencsére az idő múltával sokan rájönnek arra, hogy játékot, programot írni éppen olyan izgalmas, ha nem izgalmasabb mint játszani.

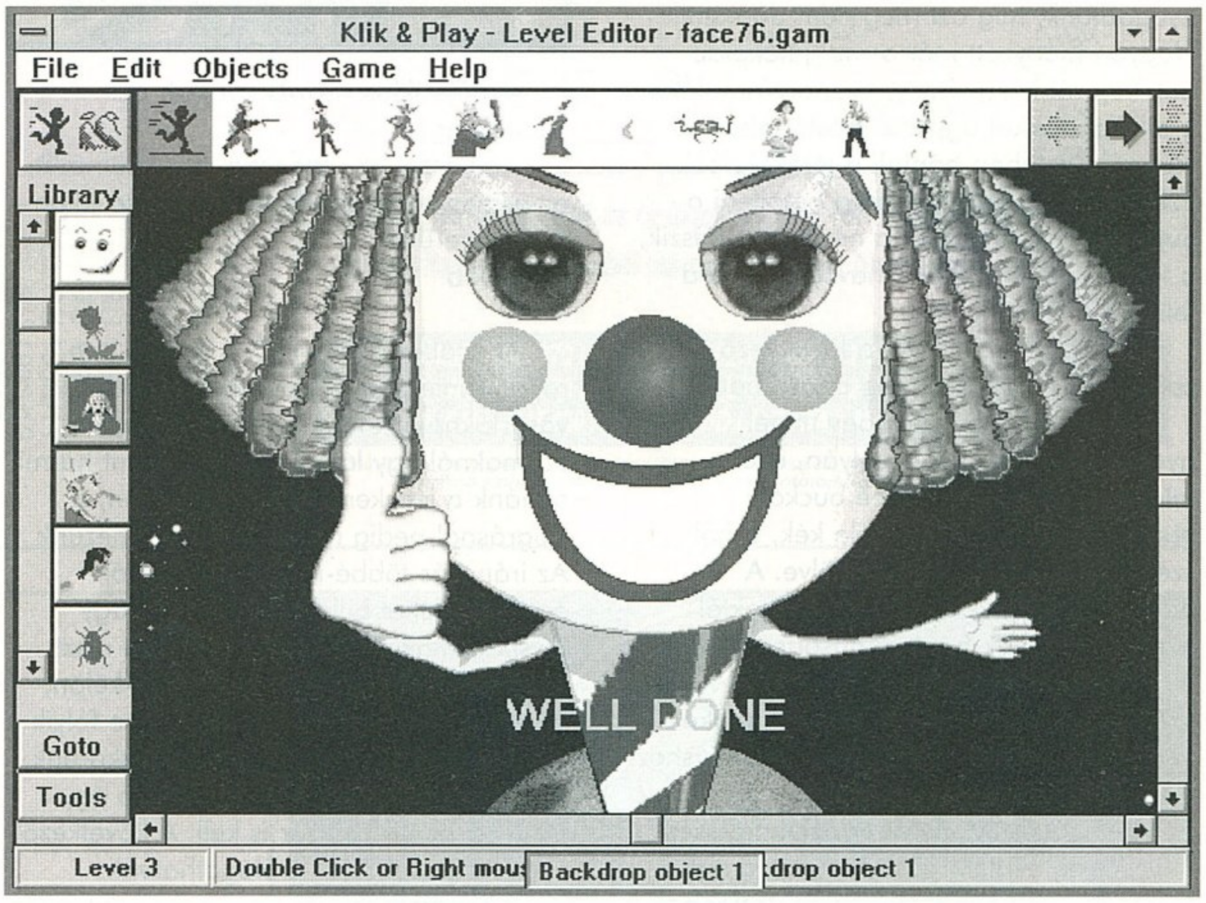
Saját tervezésű program, játék megírása igen fáradságos, sok-sok türelmet, kitartást és főleg időt igényel.

Aki mindezekkel nem rendelkezik, jobb ha neki se fog. A Europress rájuk gondolt amikor kiadta a Klik & Play-t. Emlékeztek a nagy sikert aratott Shoot Em`Up Constr.Kit, és a Game Maker nevű játékszerkesztőkre?

Nos a K&P is hasonló típusú, de Windows alatt futó játékszerkesztő. A program alkotója Francois Lionet, a neve biztos ismerősnek tűnik, ő írta Atarira az ATOS-t, Amigára pedig Amos Basic-et. Ígérete szerint a K&P egy olyan Game creator, amivel igen gyorsan készíthető játék Windows alá, mindezt kizárólag menük, ikonok segítségével. A program lemezen, illetve CD-n is megvásárolható. A 230 oldalas kézikönyv igen részletes, számtalan magyarázó ábrával, tanáccsal látja el a felhasználót. CD-n ezenkívül hihetetlen mennyiségű animációt, és 21 Mb-nyi WAV fájlt találunk. Külön élményszámba ment az animációk megnézése és hangeffektek végig hallgatása. Mint minden „programkészítő"




programnál elsődleges szempont, hogy munkánk során milyen típusú adatokkal, képekkel, animációkkal, hangokkal,




zenékkel dolgozhatunk, illetve importálhatunk be leendő alkotásainkba. Szerencsére elég bő a választék. Bár hiányoltam a zenében oly megszokott Mod, S3M stb. formátumokat.

### IMPORT FORMÁTUMOK

**Képformátumok** – GIF, ILBM, PCX, BMP, DIB, RLE
**Animáció** – FLI, FLC
**Hang** – WAV, SND, MID

### FORDÍTÁS, COMPILER

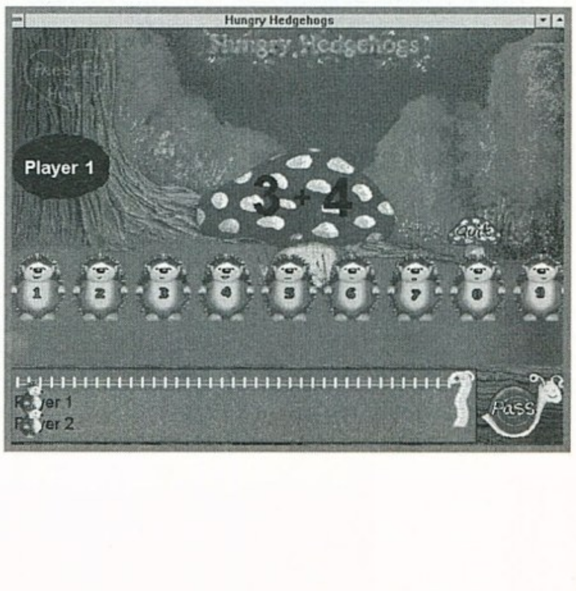
A másik lényeges dolog, hogy a kész letesztelt program futtatható, exe fájlba menthető ki a Save stand alone game menüből. Futtatáshoz semmiféle más, Windows rendszer .dll fájlt nem igényel, csak a játékprogram adat fájlokat pl. zene, kép, stb.

### ADATFÁJL KITERJESZTÉSEK

.GAM – le nem fordított játék
.MUS – Midi track (MID)
.SND – Hang, zene
.IMG – Kép, és anim
.MTF – Fontok
.WRI – Help
.DAT – Adatfájl
.EXE – Futtatható program

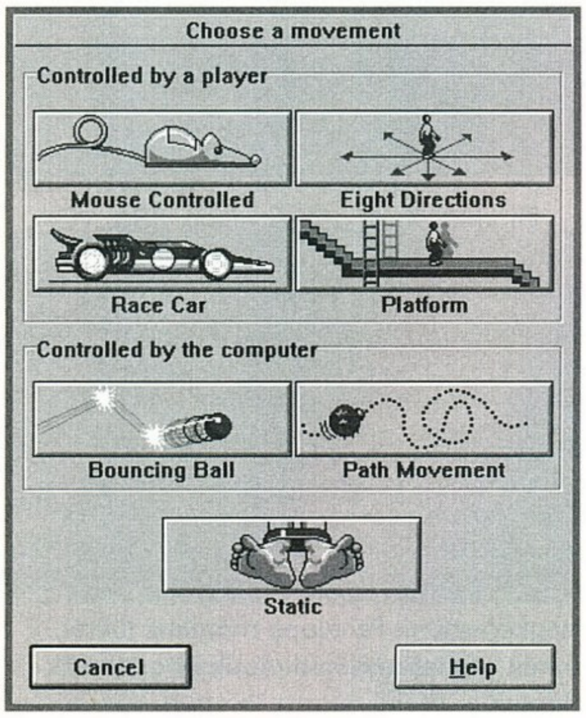
A nevek egy-egy programnál mindig azonosak, csak kiterjesztésük változik.

K&P elindítása után négyféle menüből választhatunk, Tutorial, Create Game, Modify Game, és Play Game. Ez utóbbinál kipróbálhatjuk a programhoz mellékelt



játékokat, így lehetőségünk adódik képet alkotni mit is tud, mire képes a program.

A programszerkesztést négy editorra osztották fel.




**1.) Storyboard editor**

A bejelentkező editor, itt határozható meg, hogy a játék hány szintből (level) álljon. Lényeges menü a Game setup, ahol a kész játékra jellemző tulajdonságok állíthatók be. Ilyen tulajdonságok pl. mekkora legyen az ablakmérete, típusa stb. Az egyes szintek kicsinyített képei az ún. panelen látható, így jól áttekinthető az egész játék. A Sotryboard editor bal oldalán található Goto, és Tools ikonok végig kísérnek mind a négy editoron. Goto-val lehet átlépni közvetlenül a további szerkesztőkbe, Tools-ban pedig az aktuális panelre jellemző szerkesztési funkciók találhatóak. Storyboard-nál pl. adding New level, New picture, New animation, olvasható.

**2.) Level editor**

A fő editor. Itt töltjük be a játék képeit, animációt, stb. Tools menüben itt az ún. kérdező ablakot, valamint pontszám, és életszámláló objekteket állíthatjuk be. Bal oldali függőleges ablak a library, itt láthatóak a K&P-hez mellékelt képek, animációk, témák szerint csoportosítva. Hátterek a brackdrop libraryban, állatokat az animals, űrhajókat a ship libraryban találjuk. Közel 1000 objektet tartalmaz a program, legkülönbözőbb témákban, köztük rengeteg az animált objekt.

A téma, típus kiválasztása után a felső ablakban megjelennek az aktuális libraryban található objektek, illetve azok kicsinyített képei. Ha ezek közül egérrel kiválasztjuk a nekünk megfelelőt, úgy a pointer az aktuális objekt alakját veszi fel, ha az objekt animált akkor a pointer-objekt is animál. Ha sok animált objektet használsz, akkor sebességük jelentősen lelassulhat, az editor pedig kezelhetetlen lesz. Ilyenkor a level editor preferences-ben kapcsold ki az animate active objects-et. A tárgy lerakása után beállíthatóak a jellemzői (jobb egérgomb).

**Movement** – Sprite mozgás, iránya, sebessége és típusa.

**Edit anim** – Animáció editor, sebesség, sorrendjén, betöltés.

**Edit name and icons** – Egyszerű rajzoló, editáló.

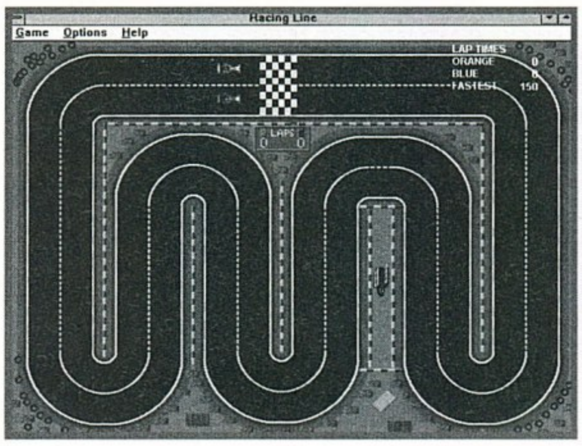
**Resize** – Átméretezhetjük képeinket, animációinkat.

**3.) Event editor**

A játék során előforduló eseményeket itt állítjuk be. Ilyenek a tárgy ütközések, az ütközési reakciók, ezek effektjei. Ugyancsak itt határozható meg a játékidő, az életek és a játékosok száma, valamint egér illetve joystick használata.

**4.) Step through editor**

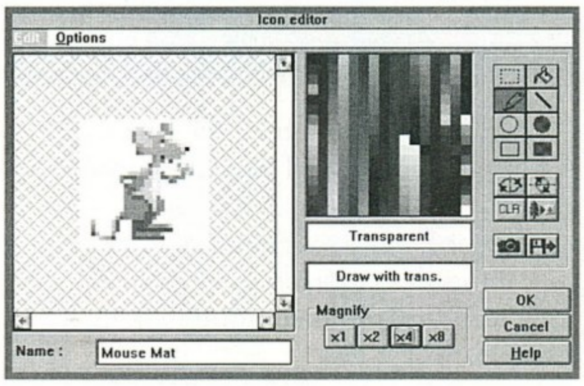
Ez a panel a további finomításokra szolgál. Egyben tesztelésre, finomabb beállításokra is alkalmas. E két editor igen szorosan összekapcsolódik egymással!

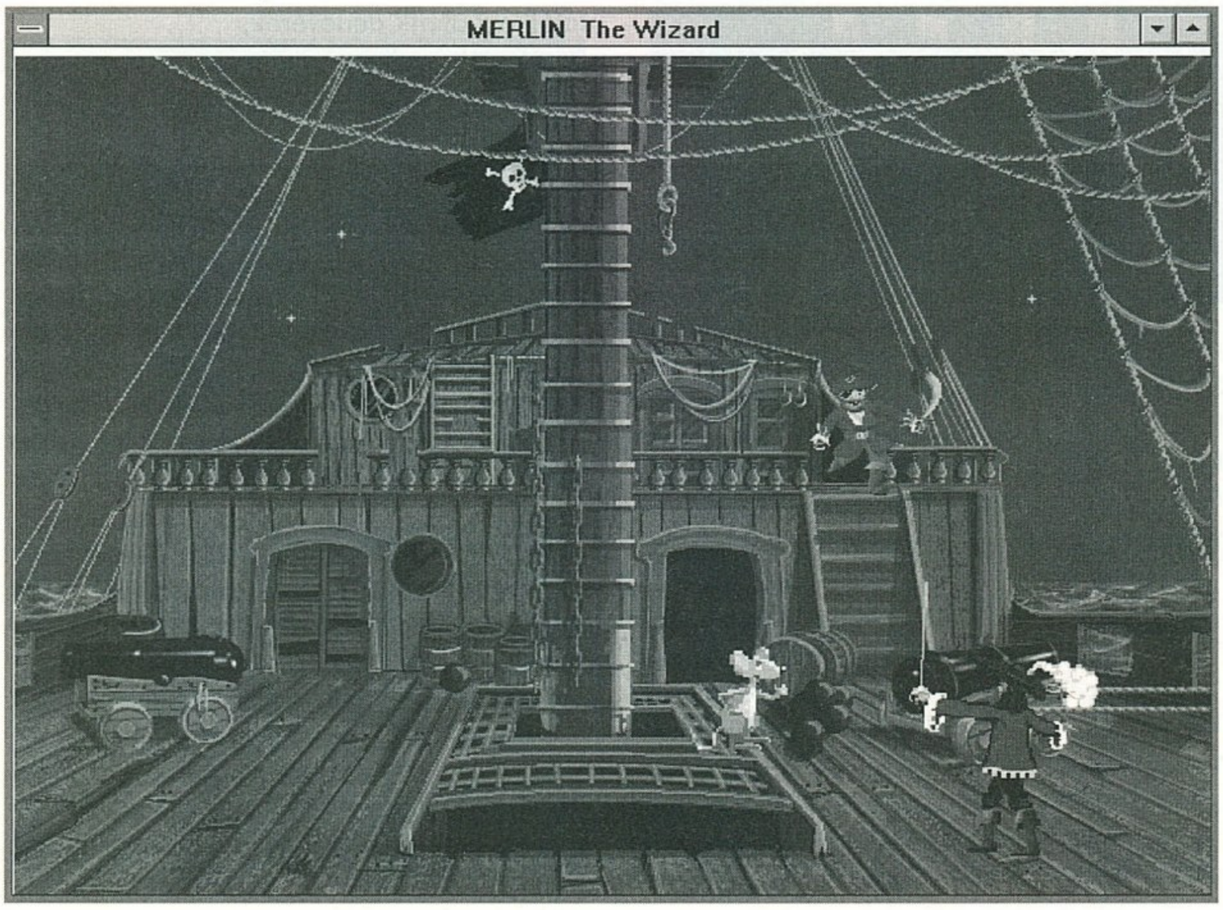



Nos ennyi ízelítőnek, kezdeti lökésnek a K&P-ből. Maga a program és használhatósága vegyes érzelmeket váltott ki. Volt akiknek tetszet, de volt akiknek finoman szólva nem nagyon. Mivel a piacon nincs hasonló típusú Windows-os szerkesztő program, így nincs igazán mivel összehasonlítani. De mire is lehetne használni?

Véleményem szerint kiválóan megfelelne cégeknek pl. kiállításokra demonstrációs anyagot készíteni, mert amiket sokszor én látok az... A K&P-vel írt program, demo igen gyorsan kész és meglepően jó minőségű. Persze korántsem Visual Basic.

*Angler*



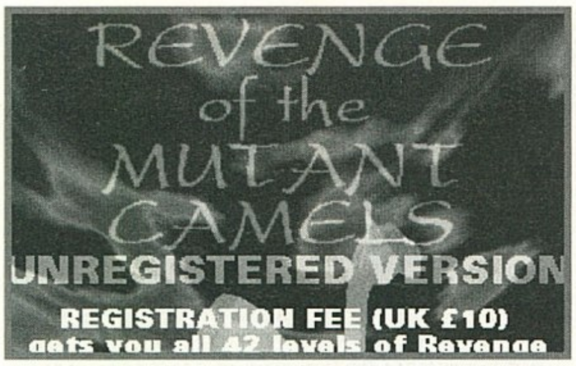

**EUROPRESS**

- Nem lehet a gép ellen játszani.

+ Gyorsan tudsz jópofa Windows-os játékot készíteni főnököd számára.

MS WINDOWS 3.1
386
4 MB RAM
VGA
5 MB HD
Windows Sound System

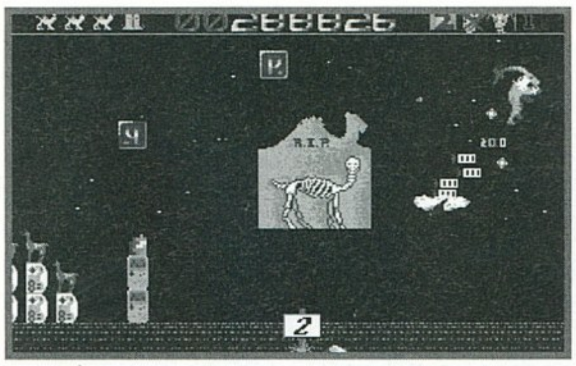
60%




## REVENGE OF THE MUTANT CAMELS

Láttatok már kecskét tevén lovagolni? Ha nem akkor szerezzétek be ezt a játékot. Az eredeti Revenge-t anno 1983-ban! írta a Mastertronic's C-64 és Atari gépekre. Hogy most te is játszhatsz vele a PC-den, LLamasoft érdeme. A játékot teljesen egyedül, valamint egyedül de a gép segítségével, illetve ketten is játszhatják. A regisztrált Shareware játék 42 szintes, Soundblaster, Adlib, és Roland hangkártyákat kezel, futtatásához min. 286/1MB VGA szükségeltetik.

Feladatunk csak abból áll, hogy tevénkkel, kecskénkkel lehetőleg minél több szintet bejárjunk. A 42 zóna, egyenként 7-7km-es. Előre haladást a ránk támadó madársereg nehezíti, de némi tűzharc árán megszabadulhatunk ezektől is.



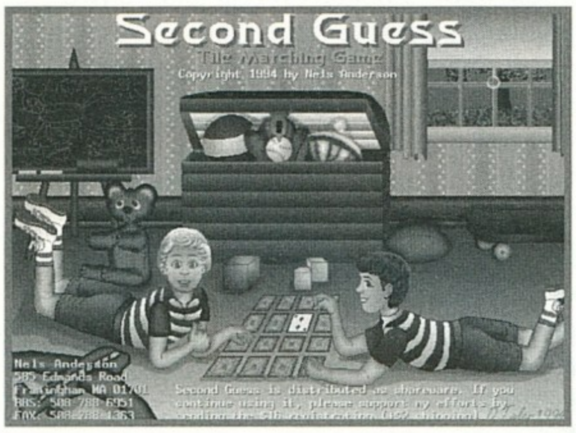
A fokozatosan nehezedő pályákon egyre több ügyességre, reflexre van szükséged. Szerencsére energiádat, fegyverzeted, sebességedet fokozatosan növelheted a leeső tárgyak megfogásával. Pár fontosabb tárgy.

**P** – Power-up
**APPLE** – plusz shield (12 apples=full shield)
**NIKE TRAINER** – Dupla scroll sebesség
**CAMEL** – Extra life
**SMART BOMB** – Elpusztít minden ellenséget a képen
**HALO** – Sérthetetlenség 20 mp-ig
**CUP OF TEA** – Egy kis bomba
**W** – Ugrás a következő szintre
**CIGARETTE** – Lassítja a mozgást
**SKULL** – Energia veszteség

A „csata" során használható fegyverek, laser, „fésű" lövedék, ovális „szinusz" lövedék, stb. Maga a játék igen pici, de hangulatos.

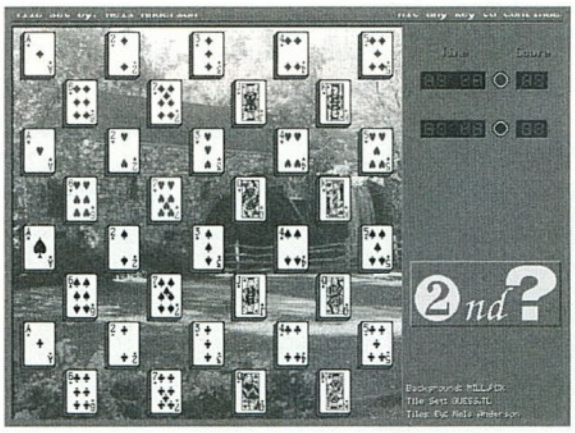
## SECOND GUESS V1.0

Nels Anderson, Second Guess c. játéka memória, ún. keressd meg a párját játék. A játék „könnyű", nem kell hozzá más mint jó memória és koncentráló képesség. Vagyis lényegében semmi újdonságot nem tartalmaz de felépítése, és beállítási lehetőségei igen sokoldalúak.




Nem csak egyedül, többen (2-4), de akár gép ellen is játszhatunk. A játék főbb, lényegesebb opcióit a Master Setup menüben találhatjuk. Betölthető új kép, kártya, kimentett állás, játszhatunk időre, meghatározható a nehézségi fok stb. Akinek ez sem elég, elindítható a S.G. számtalan switch-cel, ezeket és a teljes játék leírását elolvashatod a Guess. doc fájlban. Lényegesebb menük:

**Boars size** – Tábla nagyság 16-72 kártya méretű
**Load Tiles** – Más típusú kártya betöltése
**Load Pict.** – 256 színű .pcx háttér kép betöltése
**Change Tile** – új kártya hátlap
**Master Setup** – 1-4 játékos stb.




Rémekül lehet szórakozni ezzel az SVGA játékkal, nem csak a fiatalabb korosztálynak, de az „idősebbeknek" is kellemes időtöltést jelent. Regisztrációja 16$. A programnak létezik „deluxe" verziója is (24$). (CD-GURU)

## NITEMARE-3D

(A house of horrors V1. 1)

David P. Gray trilógiájának első részéhez van szerencsénk. A játék – szerinte – egy perspektivikus kalandjáték, de ez a hangzatos név egy szimpla wolfeinstein stílusú játékot takar.

Elindításához szükségeltetik 386, VGA, 4MB, adlib vagy soundblaster. Maga a történet, és a kivitelezése nem nagy durranás – a nagy elődökhöz képest – de ha figyelembe vesszük, hogy egyedül készítette David, akkor minden dicséretet megérdemel.

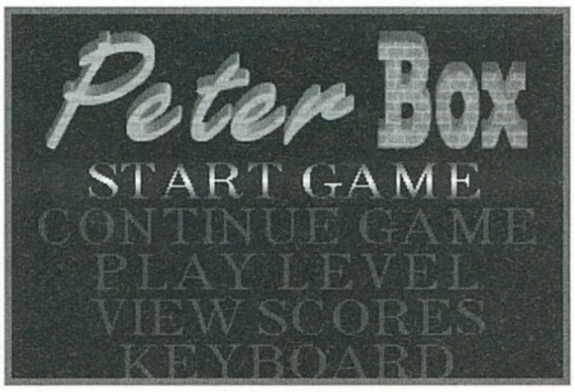
Persze erősen látszik rajta a design hiánya, mégis jót tudsz játszani vele, ha már belefáradtál a Doomba. Az első részben Dr. Hammerstein házában kell megkeresnünk Penelope mágikus tükrét, ennek segítségével juthatunk át a „másik oldalra".

A játék irányítása, opciói magukért beszélnek, így ezekre nem térnék ki. Kalandozásunk során sorra bejárjuk a ház szobáit és rejtett zugait. Ez utóbbiakra rálelünk kandallók, festmények, függönyök mögött. Nagy segítséget jelenthet a nehezen látható titkos ajtók megtalálásához a „mágikus szem" felvétele. A ház további emeleteire csak a megfelelő kulcsok, tárgyak felvétele után tudunk eljutni. A horrorisztikus környezetben játszódó történet, hangulathoz illő ellenségekkel találkozhatunk denevérek, Frankenstein stb..

Számtalan fegyver, energia kapszula várja, hogy megtaláld. Szóval azért nem is olyan rossz a játék, mindenestre egy-két óra kellemes szórakozást nyújt. Sajnos csak az első epizód Shareware, így nem tudok a további részekről írni. (CD-GURU)

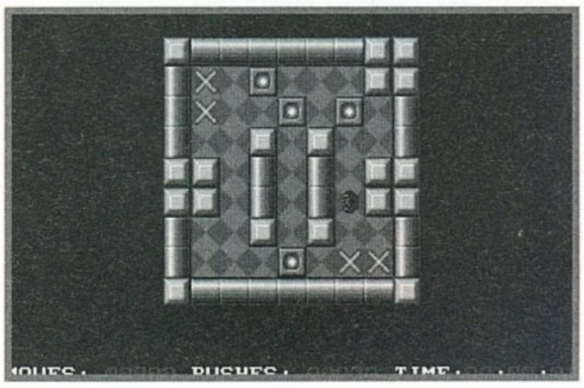
## PETER BOX PUZZLE GAME

Bár az előző számban olvashattátok a Soko '94-et, mégsem tudtam megállni,



hogy most ne írjak pár szót a Peter Box-ról. Minkét játék ugyan azt a stílust követi, vagyis a kijelölt helyekre kell a ládákat, kockákat tolni.

Felépítése, designje, ötletessége, és főleg igen klassz játszhatósága szerintem simán leközözi a Soko '94-et. A program VGA-t, 286, 1MB, és Adlib, soundblaster-t igényel, utóbbi kártyák zaj keltését leállíthatod az F9 billentyűvel.

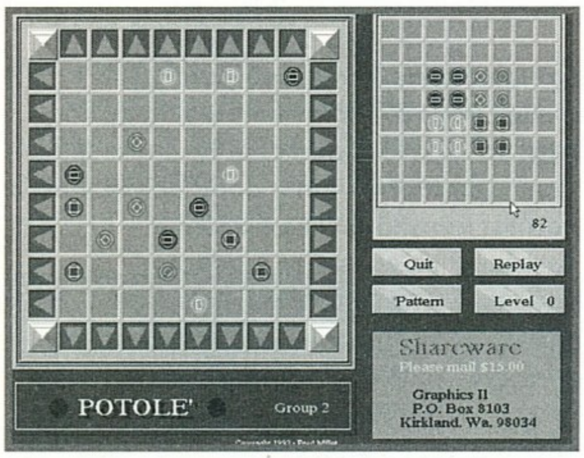


A játék kezelése igen egyszerű, nincsenek megoldhatatlan látszó, nehéz, nagy, ennek eredményeként áttekinthetetlen pályák. Így nem csoda, ha félóra alatt jó pár szintet megcsinálsz. Végzetes hiba esetén nagyítva, mint egy video visszajátssza a hibás lépést. Ezt korrigálhatjuk – Undo – a space billentyű segítségével. Ha mindezek után szerencsésen túljutottál egy-egy szinten, jutalmul password-t kapsz. Valamint egy kis kiértékelést a szintről. Mennyit léptél, a játékidőt, tologatások számát stb. De ezeket a játék során a lenti sorban is szemmel tarthatod.

A regisztrációs díj (20$) ellenében 60 pálya boldog tulajdonosának mondhatod magad. Az érdeklődők levelét Juan Carlos Garcia várja Madrid/Spain.

## POTHOLE PUZZLE GAME

Egy apró (90 kB), de igen nehéz játék. A neve egy picit megtévesztő, mivel nem egy puzzle játék, bár némi jó indulattal ráfogható.

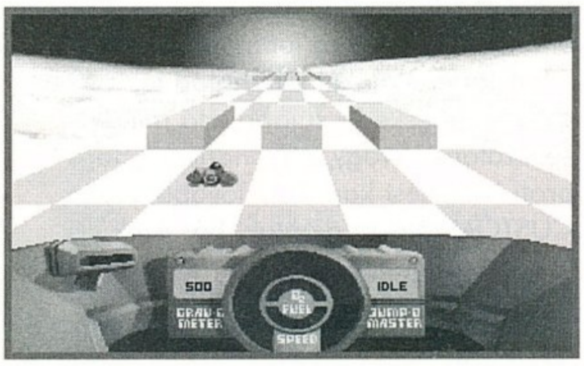



A program lényege, hogy a játékmezőn ugyan azt az alakzatot, elrendezést kell „kirakni", mint a jobb oldalon látható minta alakzat. Ez úgy érhető el, hogy a játéktér vízszintesen, és függőlegesen felosztott mezőit, oszlopait le-fel illetve jobbra-balra tologatjuk. Egészen addig míg a kívánt elrendezést el nem érjük. Szerencsére időlimit nincs, helyette a tologatások száma van maximálva, így van idő a gondolkodásra.

Alakzatot, patternt mi is választhatunk, minél bonyolultabb egy alak annál több tolási, variálási lehetőséget kapunk a géptől. Kétféle nehézségi szint áll rendelkezésre. Ezek annyiban is különböznek egymástól, hogy az elsőben nem lehet az oszlopokat „átforgatni", mintegy végetlenített szalagot. Második szinten ez a lehetőség már adott, kell is, mivel itt már igen nehéz a kirakás. Ha rájöttünk a trükkre, a játék logikai fortélyaira, még ekkor is igen jót lehet szórakozni vele.

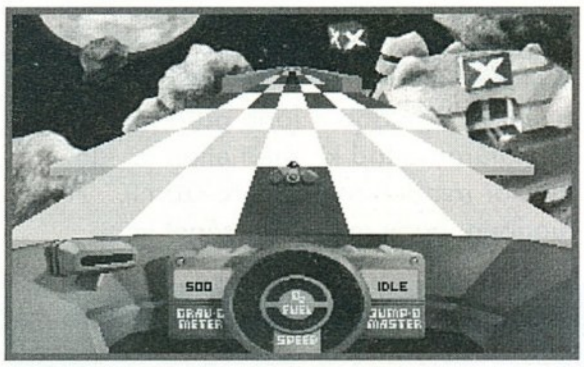
## SKYROADS XMAS SPECIAL

A Creative Dimensions adta ki 1994 karácsonyára. Nevük talán nem cseng ismerősnek, de ha azt írnám, hogy a CD-Man-t is ők írták, biztos egyből emlékeztek rá. A Skyroads egy ügyességi, reflex játék,

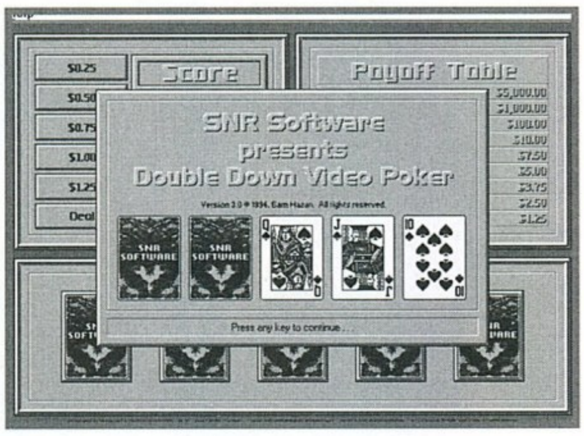



ahol kis űrrobogónkat irányítva kell a pálya végére valahogy eljutnunk.

A játék elég nehéz, jó reflexeket, de főleg türelmet és kitartást igényel, persze a 386, 1MB, EGA/VGA, Adlib/soundblaster mellett. Járművünk irányítását a control menüben állíthatjuk be. Skyroads szerzői mindent elkövettek, hogy lehetőleg ne könnyen juthassunk el a célba. De milyenek a pályák?



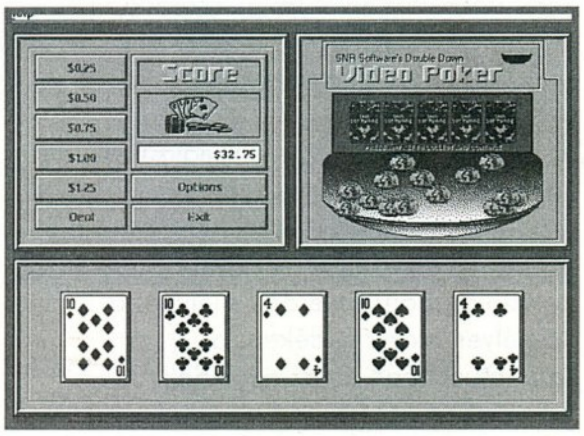

Először is változatosak és kiszámíthatatlanok, egyes részei több szintesek, emeletesek, de találkozhatunk alagutakkal, szakadékokkal, elágazásokkal. Mivel elágazásoknál soha nem tudjuk pontosan előre látni melyik szint szűnik meg, ezért igen sok kockázatott muszáj vállalnunk váltáskor. A pályák végigjátszásához, tanulva az előző hibáinkból, mintegy memorizálni kell a helyes utat. De mindezeken kívül találkozhatunk színes kockákkal az úton, hogy mik ezek megnézheted a játék demojában. Az egyre nehezedő és gyorsuló pályák sokszor szinte teljesíthetetlenek. (CD-GURU)




## IDEO POKER V3

Mi az? Emberék ülnek kártyával a kezükben egy asztalnál, közben rezzenéstelen (fa)arccal emelik a tétet. Ja, a címből könnyű volt rájönni a pókerre. A programot azoknak ajánlom, akik szeretik művelni eme hazárdjátékot, de nincs rá elég pénzük, esetleg nincs megfelelő társaságuk.

Kétségkívül a póker, és a huszonegy a pénznyerő kártyás hazárdjátékok őse. Aki esetleg nem ismeri a szabályokat az is játszhat a Video Poker V3.-at. Ugyanis a program segítség képen kiírja a „kezedben" tartott lapok milyen konfigurációt, értéket alkotnak, és az sorrendben hányadik a póker szabályok szerint.




Mondjuk azt, ha éppen Royal flush (1.) jelez a Payoff Table nyugodt lehetsz. De ha csak Pair (8) lehetőleg ne emeld a tétet túlságosan. Esetleges nyerés után a partner (gép) felajánl dupla vagy semmi játékot, ez rajtunk múlik, hogy elfogadjuk vagy visszautasítjuk. Options részben beállítható a kezdő pénz, az emelések, a tétek nagysága, a nehézségi fok, valamint a tábla, játéktér színe.

Elég közepes a játék, gyengécske a gép „csalási" képessége, és hiányzik belőle sok dolog. A program zokszó nélkül működik XT-AT, 1MB, VGA gépeken. (CD-GURU)

*Angler*

A játékok után a (CD-GURU) megjelölés utal arra, hogy a játék valamelyik CD-GURU-n megtalálható. Arra szeretnélek kérni benneteket, hogy küldjetek a rovat számára saját! készítésű Shareware, vagy PD játékot.

A játékhoz ha lehet mellékeljetek egy rövid leírást, és azt is írjátok meg, hogy neved leközölhető-e az újságban.

**GURU (SHAREWARE JÁTÉK)**
**1399 BUDAPEST, PF. 701/765.**

# WARCRAFT
## ORCS & HUMANS

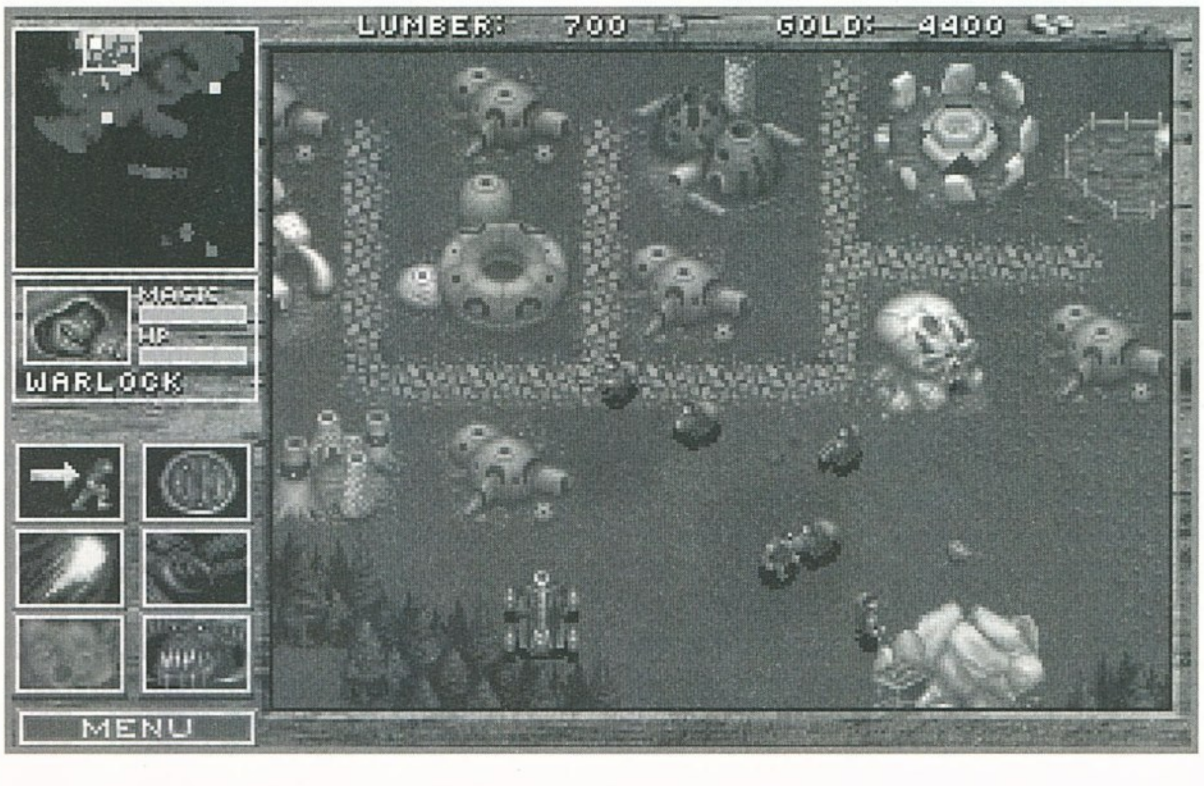
AZEROTH világában, a Káosz idején vívja háborúját a Jó és a Rossz; emberek és orkok.. vagy talán éppen fordítva; orkok és emberek. Ki tudja?!?! Igazán most nem is fontos ki melyik oldalon áll, a lényeg, valakinek győznie kell. Igenám, de nehéz diadalt aratni egy olyan faj felett, mely a harcot már művészetté fejlesztette. A háború már negyven éve dúl, a támadások mind dühödtebbek, és az ellenség ereje rendíthetetlennek tűnik. Az uralkodó Téged bíz meg egy fontos feladattal; egy kis csapat élén kell helyőrséget felállítanod a határvidéken...

Az Interplay és a Blizzard Entertainment jóvoltából megszületett az a fantasy-stratégiai játék, amit nem szabad kihagyni. Warcraft, a cím mindent elárul. Háborúk várnak rád Azeroth birodalmában; az erdők mélyén, a veszélyes mocsárvidéken, a labirintusokban és az elfeledett bányákban...

Akiket a Dune 2 megigézett, készüljenek fel a legjobbakra. Éjszakákon át nem fognak aludni .. mert a Warcraft teljesen a Dune 2 elemeiből építkezik, csak egy másik világban folyik a harc a hatalomért. A fantasy alapokon nyugvó környezetben orkok és emberek háborúznak. Terjeszkedésüket és fejlődésüket itt a fakitermelés és az aranybányászat szabályozza. Mindkét faj irányítására van lehetőséged. Tizenkét-tizenkét küldetést találsz az orkok illetve az emberek hatalomra juttatásához.

A történelmüket játszhatod le, melyben győzedelmeskedik a jobb. Ha mindkét sorozaton túl vagy, elmondhatod hogy profi kiképzést kaptál. A továbbiakban CUSTOM játékot ajánlok, bár ezek kis falatokat jelentenek csupán azoknak, akik a küldetéseket végigjátszották.

DE, ha kipróbáljátok hálózatban vagy akár modemen és ketten elindultok egymás ellen, akkor nem lesz megállás. (Jobb, mint a Doom!)




### A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA

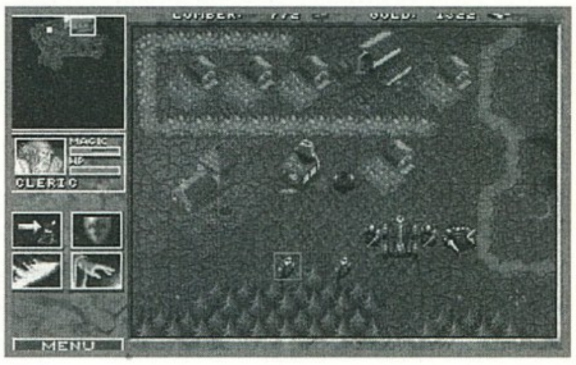
A játék irányítása a mai követelményeknek megfelelően ikonvezérelt, de nagy segítségedre lesz a billentyűzet használata is. Jó ha legalább a főbb parancsokat a klaviatúrán adod ki, mert eljön az idő, amikor minden másodperc számít... Attól függően, hogy melyik egységet vagy épületet jelölöd ki, más és más cselekvésre adhatsz parancsot. Ez eleinte zavaró lehet, de néhány küldetés után menni fog. (Részletesebben lásd az egységeknél és az épületeknél.)

**A funkcióbillentyűk:**

**F1:** help,

**F2-F4:** kimenti az adott térképpozíciót,

**F5:** ki-be kapcsolja a bal felső sarokban látható kis térképet,




**F6:** teljes információ csapatodról (aktív és elhalálozott egységek),

**F7:** „gazdasági" képernyő (az összes, eddig kitermelt fa és arany),

**F8:** pontszám,

**F10**: save, load, options, restart, continue, quit (menu, dos).

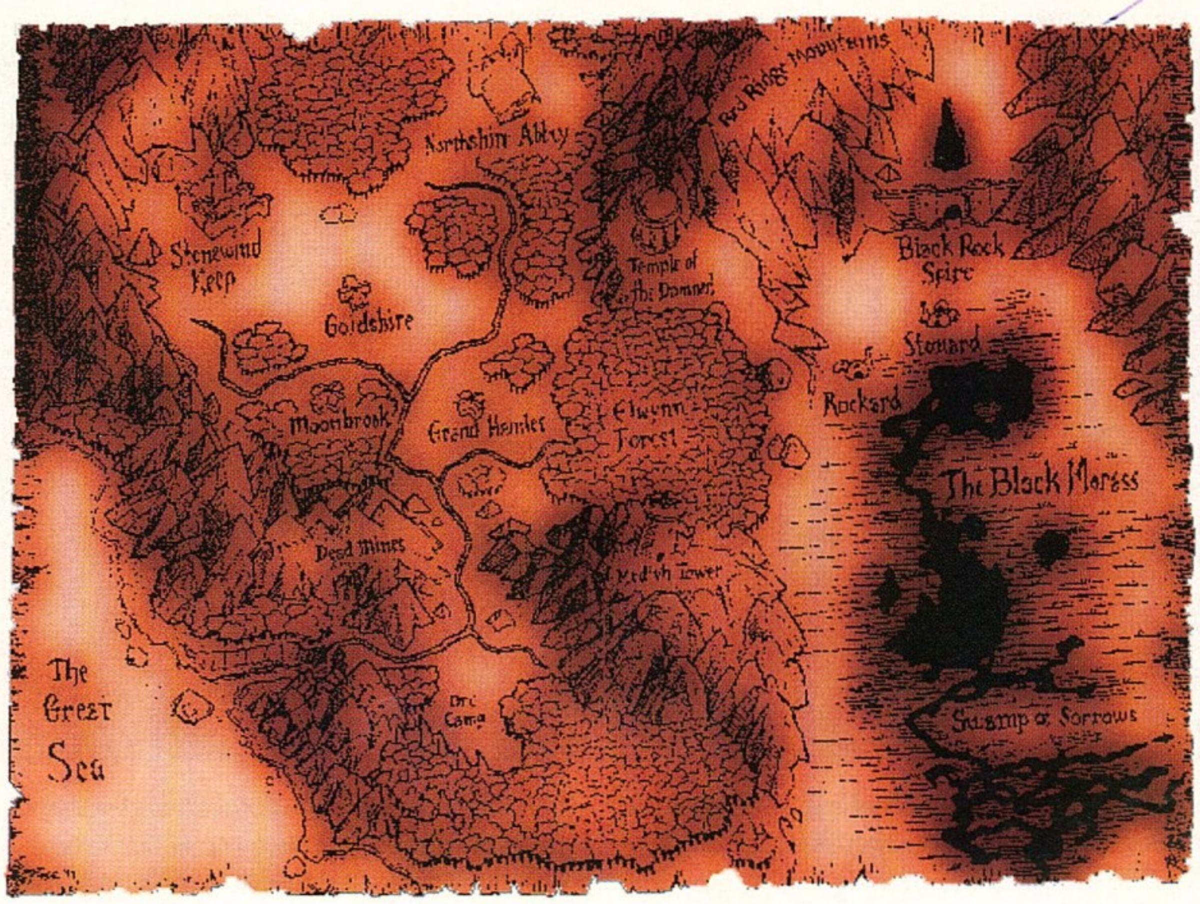
Az egységekre vonatkozó parancsok mellett nagyon fontos szerepet kap, hogy négy főből álló csapatokat hozhatsz létre. Ezzel gyorsabban tudsz adott helyre több harcost irányítani, illetve azonos egységeknek egyszerre kiadhatod ugyanazt a parancsot (pl. parasztoknak bányászat, papoknak gyógyítás, stb.). Ilyen csoportokat két módszerrel hozhatsz létre, vagy a SHIFT-et nyomva tartva kijelölöd a tagokat, vagy pedig a Ctrl lenyomása közben, a mouse segítségével zónát húzol a kívánt csapat köré...

Az Esc illetve a jobb klikk törli az utolsó kiadott parancsot. Vigyázz, ha arra utasítod katonáidat, gondolkodás nélkül saját társukat is legyilkolják. Ne kapkodj, mert pórul járhatsz.

Az ikonok kijelölésekor a program kiírja, mi a parancs. De bátran állíthatom, hogy mindegyik egyértelmű. Ha kizárólag a mouse használatával kívánsz játszani,

akkor az OPTIONS-ban (F10) vedd le egy kicsit a sebességet.

**OPTIONS:** A játék hét sebességi fokozatban játszható, egyértelmű hogy a fastest a legjobb. Itt szabályozhatod a zene és az effektek hangerősségét is (0-100). A mouse scroll beállítása ínyenceknek való csemege, nem bír túl nagy jelentőséggel.




## ÉPÍTKEZÉSEK, ÉPÜLETEK

A építkezések alapfeltétele a megfelelő mennyiségű fa és arany, továbbá a munkás aki megépíti, amit kell. Maga a munkafolyamat időbe telik és az építkezés bármely fázisában meggondolhatod magad (a már felhasznált nyersanyag elvész.). Csak a már felderített területeken terjeszkedhetsz és kizárólag az általad kiépített úthálózat mellett. Több korlátozás nincs. Ha minden rendben, megjelenik a választott épület területigénye. Ha a körvonal fehér, akkor az adott terület alkalmas az építkezésre, ha vörös, akkor nem. A választott munkás csak akkor fogja felépíteni amit akarsz, ha oda tud menni az alaphoz.

Az épületek funkciója jellegüktől függ. Mindkét fajnál azonos típusok jelentek meg a fejlődés során, bár a szerkezetük eltérő. Az egyes épületek más és más lehetőséget rejtenek, kis segítség képpen álljon itt egy rövid ismertető mindkét faj építményeiről.

**Városháza.** A legfontosabb épület. A munkások itt halmozzák fel a fa- és aranykészleteket. Itt adhatsz parancsot munkás „termelésre", útépítésre (50 arany) és városfal emelésére (100 arany). Csak egy városháza lehet egy településen belül, de ha lerombolják, még nincs minden veszve, építhetsz másikat.

**Farm.** Az orkok és az emberek is igénylik a megfelelő táplálékot. Ezek a gazdaságok termelik élelmüket. Munkást nem igényelnek, de csak adott számú egység ellátására képesek, ezért a farmok száma határozza meg a maximális katonai létszámot. Anyagszükséglet: 300 fa, 500 arany.

**Barakk.** Katonai kiképzőhely gyalogosok, íjászok/dárdások, katapult team és lovagok számára. Három dolog függvénye, mit képezhetsz ki. Egyrészt rendelkezned kell a kívánt egység előállításához szükséges arany és famennyiséggel, másrészt biztosítanod kell az új egység élelmezését (farmok), végül fel kell építened a „járulékos" épületeket (amíg pl. nincs istálló és kovácsműhely, addig nem képezhetsz lovagokat). Anyagszükséglet: 500 fa, 600 arany.

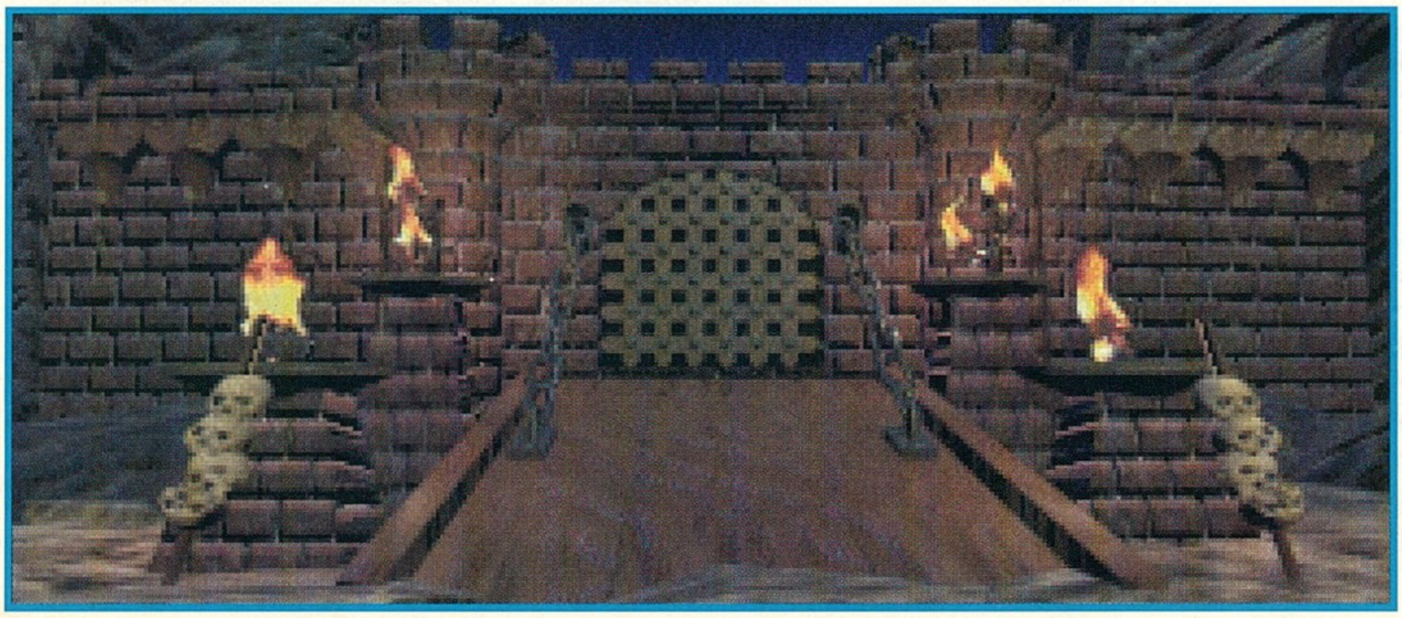
**Fűrészmalom.** A kitermelt fa hasznosításához nélkülözhetetlen. Ez az épület a feltétele a magasabb szintű építmények, az íjászok/dárdások és a katapult megjelenésének. Itt növelheted az íjak illetve a dárdák pusztító erejét, méghozzá két fokozatban. Anyagszükséglet: 500 fa 600 arany.

**Kovácsműhely.** A kardok, balták élességét fokozhatod itt és növelheted a

gyalogosok és lovagok védettségét is. A kovács nélkül nem lehet lovagod sem. Anyagszükséglet: 400 fa, 900 arany.

**Istálló/kennel.** A „lovasok" állatait nevelik itt. Kisebb-nagyobb pénzbefektetéssel gyorsabb hátasokat fejleszthetsz ki. Nem építhetsz istállót/kennelt, ha nincs kovácsműhelyed. Anyagszükséglet: 400 fa, 1000 arany.

**Templomok.** Az emberek egyházaiban papok képezhetők, és új spellek után is kutathatsz itt. Ez az épület csak a Holyoak nevezetű fából emelhető. Az atyák a legkisebb befektetéssel a gyógyítás tudományát sajátítják el, ezt követi a távolba kémlelő spell és végül a láthatatlanság titkának felkutatása. Az orkok templomaiban jóval sötétebb tudomány oktatása folyik. Az ork papok nem gyógyíthatnak, de képesek elsajátítani a halottak életre keltésének mágiáját. Ezzel időlegesen a maguk szolgálatába állíthatják ellenfeleik és elesett bajtársaik földi maradványait is. E sötét papok szintén képessé válhatnak távoli tájak fürkészésére. Legerősebb varázslatuk az a spell, mely



sérthetetlen védelmet emel az „istentelen páncél" viselőjére. Anyagszükséglet: 500 fa, 800 arany.

**Varázslótornyok.** Mindkét faj ezekben az épületekben képezi mágusait, akik szüntelenül szomjazzák a tudást. E misztikus tornyok tanai titkosak, de tagjaik feltétel nélkül megkapják az újonnan felfedezett tudást. A pénztárcádtól függően kutathatsz az új spellek után. Érdemes kivárni míg a leghatalmasabb varázslatra összejön a pénz, mert démonoknak illetve az elementáloknak nem nagyon állhat ellen senki. Anyagszükséglet: 300 fa, 1400 arany.

**Aranybánya.** A terepen elszórtan találhatsz bányákat. Egy munkás egyszerre száz aranyat termel ki (H). Ha a bányára klikkelsz, megtudhatod mennyi nemesfémet rejt még a mély. Idejében keresd meg az új lelőhelyet, ne várd meg míg az aranyforrás kiapad.

## TERMELÉS ÉS FEJLŐDÉS

Az egész rendszer alapjai a dolgozók, azaz a munkások. Ők termelik ki a szükséges javakat (H), építik az épületeket (B), sőt megjavítják az ellenség által okozott károkat is (R). Támadás esetén azonban kétségbe esetten kiáltozva menekülnek, mert védettségük csekély és harcolni képtelenek. A veszély elmúltával a rémültebbeket újra munkába kell állítanod. Minél több dolgozód van, annál gyorsabb a kitermelés és a fejlődés. A katonai egységek elsődleges feladata a dolgozók védelme és általában az ellenség elpusztítása. Nem árt felderíteni az ismeretlen területeket, mert minél hamarabb észreveszed ellenfeleidet, annál felkészültebben fogadhatod majd őket. Itt el is érkeztünk a lényeghez, ami nem más, mint a háború.

## HÁBORÚ

Végülis erről szól ez a játék. A harc katonáid irányításában realizálódik. Minden emberednek bármikor adhatsz utasításokat, de a már említett módon csoportokat is hozhatsz létre. Ennek előnyei és hátrányai is vannak. Nem érdemes túl sok csapattal kavarni, mert ha nem jönnek be a számításaid, akkor egy nagy kapkodás lesz az egész. A támadást és a védekezést is alaposan ki kell dolgozni. Eleinte leghasznosabbak az íjász, illetve a dárdás csapatok. Amikor már démont vagy elementált tudsz idézni, akkor elérkezik a mágusok háborújának az ideje...

Minden típusú egységnek kiadhatod a következő parancsokat: menj a kijelölt helyre (M), állj (S), támadj (A). Ez utóbbi célpont nélkül is kiadható, ilyenkor katonáid az adott övezetet védik, onnan újabb parancsig nem mozdulnak. Az épületek és az egységek állapotát a HP alatti sáv hossza és színe jelzi. Az emberek nagy előnye a gyógyítás képessége. A papok hamar helyrehozzák a sebesültek fizikumát. Az orkok, ezzel szemben, nem képesek regenerálódni. Ha az épületek HP értéke csökken, akkor egy munkást kell odaküldeni (R)...

A varázslók és a mágikus teremtmények esetében a portré mellett egy újabb sáv jelenik meg MP kijelzéssel. A mágusok a mannapontok felhasználásával varázsolnak, s egy idő után ismét feltöltődnek. A mágia által megidézett lényeket viszont a manna élteti és ha ez az energia elfogy, akkor semmivé válnak, még akkor is, ha fizikai sérülés nem is érte őket.

Igazán nehéz lenne harci stratégiákat ajánlanom neked, egyrészt mert mindenki más szisztéma szerint küzd, másrészt mert elvenném a győzelem örömét. Ráadásul küldetésenként változó stratégiát kell követned. Mégis figyelmedbe ajánlom a V és az X alakban támadó íjász(dárdás) csapatokat...

## KATONAI EGYSÉGEK,
orkok és emberek

**Az ork kínálat:**

**Peon.** A társadalom legkevésbé megbecsült tagjai, holott ők a kolónia alapkövei. Bányásznak, fát vágnak, építkeznek (utakat, falakat, épületeket) és megjavítják a megsérült épületeket. Nem sokra tartják őket, mert támadás esetén gyáván menekülnek. Képzés: 400 arany.

**Grunt.** A hadsereg legalsó szintjén helyezkednek el ezek a félelmet nem ismerő harcosok. Hatalmas

baltájuk könnyedén betöri bármely ember koponyáját, főleg ha a kovácsok már megerősítették fegyvereiket. Ha nagy csapatokban támadnak, veszélyes ellenfelek. Képzés: 400 arany.

**Spearman.** Specializálódott katonák, akik dárdájukat hajítják ellenfeleikbe. Ha a fűrészmalomban a legspécibb fokot is kifejlesztették, akkor egy nyolc főből álló csapat szinte mindenkit letarol (az elementálok gondot jelenthetnek). Képzés: 50 fa, 450 arany.

**Raider.** A leggonoszabb orkok lehetnek csak farkasok hátán portyázó „lovagok". Gyors hátasaikon rohamoznak, kedvelik a váratlan támadást és halálos csapásaik miatt rettegett ellenfelek. Gyalogos csapatok nehezen állítják meg őket. Képzés: 850 arany.

**Catapult.** Halálos, rendkívül hatékony lőfegyverek. Iszonyú pusztítást végeznek nemcsak a katonai alakulatokban, de az

épületekben is. Egyetlen gyengéjük a viszonylagos védtelenségük és lomha mozgásuk. A katapultok ellen egy gyors lovas a leghatékonyabb. Képzés: 200 fa, 900 arany.

**Necrolyte.** Sötét mágikus erők ismerői és irányítói. Olyan titkokat kutattak fel, ami másokban talán félelmet keltene. Az árnyakat szolgálják ők, képesek életre kelteni a halottakat (Raise Dead). Dark Vision spelljükkel a távolba kémlelhetnek, de ha a kimerülés határáig fürkészik a messzeséget, rabul ejtheti őket az árnyékvilág. Az Unholy Armor a leghatalmasabb varázslatuk, mellyel egy időre sérthetetlenséget biztosíthatnak bárkinek. Képzés: 700 arany.

**Warlock.** A gyenge külső hatalmas mágikus erőt rejt. A mélyből szerzett tudásanyaggal gonosz varázslatok birtokába jutottak. A leggyengébb spelljük a tűzlabda, de ez elég kis hatótávolságú. Nem érdemes közelharcba vezetni a mágusokat, mert fizikumuk gyenge. A pókok (Summon Spiders) idézése már hasznosabb, a környék felderítése mellett könnyedén elpusztítják a védtelen munkásokat, s csapatokban romba döntik az épületeket is. A méregfelhő (Poison Cloud) gyilkos gázok elegyéből áll, s a területen tartózkodókat, sőt az épületeket is pusztítja.

Csak gyors csapatkivonás mentheti meg a mérges gázok övezetében lévő embereket.

A warlockok leghatalmasabb spellje a démonidézés (Summon Daemon). A varázsló minden energiájára szükség van e hatalmas lények irányításához. Képzés: 900 arany.

**Az emberek egységei:**

**Peasant.** Azeroth királyságának polgárai ők, akik munkájukkal biztosítják a fejlődést és az anyagi javak meglétét. Az orkokkal ellentétben a társadalom megbecsült tagjai. Támadás esetén kiáltásaikkal riasztják társaikat és futnak, ahogy a lábuk bírja. Igaz, menekülésük fejetlen, így sokszor a biztos halál felé rohannak. Vezesd őket biztos helyre amíg a vész el nem múlik. Képzés: 400 arany.

**Footman.** Karddal és pajzzsal felszerelve ők képezik a katonaság alapját, már a barakk felépülésekor képezhetők. Minél előbb érdemes maximálisra fejleszteni a kardok és a pajzsok hatékonyságát. A gyalogok biztos védelmi sáncot alkothatnak a kevésbé védett íjászcsapatok előtt. Képzés: 400 arany.

**Archer.** Ők a pontos célzás mesterei, a számszeríjak urai. Halálos pontossággal gyilkos nyílvesszőket lőnek ellenfeleikbe. Az íjászcsapatok viszont csak könnyű páncélt viselnek, ezért sérülékenyebbek (ha az ellenfél egyáltalán a közelükbe ér...). Képzés: 50 fa, 450 arany.

**Knight.** A lovagok kiemelt képzésben részesülő katonák. Urukhoz mindhalálig hűségesek. Harci ménjeiken ülve a buzogányukkal csapnak le ellenfeleikre. Hőstetteik híre messzeföldre elér, a lovascsapatok ork irtásairól legendák mesélnek... Képzés: 850 arany.

**Catapult.** Az emberek katapultjai szinte teljesen megegyeznek az orkokéval. Hogy ki találta fel előbb a tüzes lövedék hajító gépezetet, ma már senki sem tudja. Az emberek katapultjai is lomhák, lassúak és viszonylag védtelenek. Képzés: 200 fa, 900 arany.

**Cleric.** A papok Azeroth lelki támaszai. Igaz utat találtak az emberek testéhez és lelkéhez, ezért áldott imáikkal képesek gyógyítani a sebeket (Healing). Az apátságok kapuja mindenki számára nyitva áll. A tudás magasabb szintjén képesek a távolt kutatni és látni (Far Seeing). Leghatalmasabb spelljük a láthatatlanság (Invisibility). Igaz, eredetileg nem hadászati célra fejlesztették ki, de amikor rájöttek milyen pusztítást tud végezni az ork falvakban egy, a semmiből előtűnő csapat, nem haboztak támadásra használni e varázslatot. Képzés: 700 arany.

**Conjurer.** Az emberek mágusai féltve őrzik titkaikat. A varázslatok művészetét csak a kiválasztottak sajátíthatják el. Skorpiókat idéző spelljük (Summon Scorpions) több (maximum négy) szörnyet von a mágus irányítása alá. A tűzesővel (Rain of Fire) pedig pusztító vihart küldenek egy adott területre. Óvatosan használd ezt a spellt, mert nincs tekintettel fajtársaidra sem. A conjurerek mesterszintű varázslata a Water Elementálok megidézése. A természet kozmikus erői öltenek testet ezekben a lényekben, akik a démonokkal ellentétben, sosem fordulnak teremtőik ellen. A démonok igazi vetélytársai. Képzés: 900 arany.

## KÜLDETÉSEK

Mindkét faj küldetései Azeroth birodalmának teljes meghódításáért, az ellenfél elpusztításáért folynak. Akik a CUSTOM-ban gyakoroltak, kicsit csalódni

fognak. Itt nem mindenre van lehetőséged, mert az új épületek, egységek, spellek és fejlesztések csak fokozatosan jelennek meg a küldetések során. Az első néhány misszió csak bemelegítő, előjáték az igazi megpróbáltatásokhoz. A feladatok csöppet sem egysíkúak, mindenek előtt ki kell építened egy kis helyőrséget, majd szisztematikusan le kell rombolnod az ellenség fontos településeit. Olykor bajba jutott társaidat mentheted meg a biztos haláltól, máskor árulókat vagy kémeket kell kivégezned, sőt mindkét fajnál megjelenik a belső viszály is. Az emberek küldetései közül talán a legnehezebb a hetedik, amikor ki kell mentened a munkásokat a fogságból, majd el kell pusztítanod az orkok támaszpontját is. Itt kulcsszerepet kap a hídfőállás megvédése és a gyors akció. Vigyázz, mert amikor kibontod a foglyoknál a falat, azonnal legyilkolják őket, ha nem biztosítod a védelmüket. Ha sikerül kiszabadítanod a munkásaidat, akkor jön a neheze, mert az orkok szinte azonnal megtámadják a településedet. Ha túléled az első nagy rohamot, akkor nyert ügyed van. A csaták helyszínei fokozatosan közelítenek az ellenség főhadiszállásához, melynek elpusztítása mindkét faj utolsó küldetése. A démonok és az elementálok megjelenése után ez nem okozhat gondot senkinek. Sok sikert, mert a győztes átveszi az uralmat birodalmában. Katonái és papjai a Nagy tenger távoli vizein indulnak ismeretlen tájakra, varázslói pedig elfeledett tanok után kutatnak a tornyokban. Hogy milyen eredménnyel? Nos, az már egy újabb történet...

## MONSTEROLÓGIA

**OGRE (ogre)**

Az ogrék ereje közismert, ám felfogásuk lomha. Leggyakrabban a labirintusokban találkozhatsz velük. Szerencsére nem túl intelligensek, könnyen kelepcébe csalhatók. Nem ijednek meg a saját árnyékuktól, sem a túlerőtől. Ennek ellenére profi portyázóknak komolytalan ellenfelek.

**SKORPIÓ (scorpion)**

Azeroth világában hatalmas, mutáns példányaik szaporodtak el. Általában meghúzódnak a sötét labirintusokban, de egyes varázslók (conjurer) előszeretettel idézik meg őket, kisebb-nagyobb szolgálatokra. Ha valaki a fészkük

közelébe téved, bőszülten támadnak. Lassú, de hatékony mérgük a biztos halálba taszíthatja az óvatlan betolakodót... A mágia-ellenállásuk meglehetősen kicsi.

**PÓKOK (spider)**

A régmúlt elfeledett szörnyei öltenek testet e hatalmas pókokban. Sötét helyeken tanyáznak, s a homályból törnek elő. Hálóik szövevénye óvatosságra int. Az orkok mágusai (warlock) gyakran folyamodnak pókok idézéséhez...

**ÚTONÁLLÓK (brigand)**

Nem ismerik el sem az emberek, sem az orkok törvényeit. Meghúzódtak a holt bányák és az elfeledett templomok romjai közt. Agresszívan támadnak, de meglehetősen buták, ezért a legátlátszóbb kelepcébe is gyanútlanul besétálnak. Közelharcban veszélyesek lehetnek...

**NYÁLKA (slime)**

Ezek a vérszívók egyre jobban elszaporodnak a sötét labirintusokban. Nagy csapatokban támadnak az óvatlan kalandozókra, s éppen a tömeges támadások miatt nagyon veszélyesek. Ha lehet, kerüld el őket messzire.

**CSONTVÁZ (skeleton)**

A sötét erők hatalmával életre kelt holtak öltenek bennük testet, s támadnak akár egykori önmaguk fajtársaira. Rothadó bűzük nem ígér semmi jót. Mindezek ellenére meglehetősen gyenge ellenfelek, hacsak nem támadnak nagy csapatokban.

**VÍZ ELEMENTÁL (water elemental)**

Az emberek varázslói képesek a Víz Elementálok megidézésére és irányítására. Nem ismerik a fájdalmat, a félelmet, s támadnak, amíg léteznek. Három-négy fős csapatokban megállíthatatlan ellenfelek, s csak imádkozhatunk, hogy az őket létrehozó mágia gyorsan gyengüljön.

**TŰZ ELEMENTÁL (fire elemental)**

Ezeket a lényeket csak hatalmas mágusok képesek megidézni, és sokszor még ők sem képesek irányítani őket, mert

energiájukat felemészti a Tűzlény hívása. Sok varázsló vesztette már életét, mert megidézte a Tűz Elementálok valamelyikét. A csapdába esett szörnyek pedig, akik nem képesek többé visszatérni saját síkjukra, a legveszélyesebb ellenfelek közé tartoznak.

**DÉMON (daemon)**

A démonok gonosz, kegyelmet nem ismerő lények. Csak azok a varázslók (warlock) képesek megidézni és irányítani a hatalmas és pusztító démont, akik hosszasan tanulmányozták a sötét mágia rejtett titkait és energiájuk maximálisan feltöltődött. A démonidéző spell felemészti

a warlock teljes energiakészletét. E lények a Káosz szülöttei, nem ismerik a félelmet, csak a pusztítás örömét. A legenda szerint minden tizenharmadik holdtöltekor kapu nyílik Azeroth és az alvilág között...

Lassan zárom soraimat, azzal a reménnyel, hogy itt még nincs vége, s várnak ránk újabb hódítások...

*Lily*

**INTERPLAY**

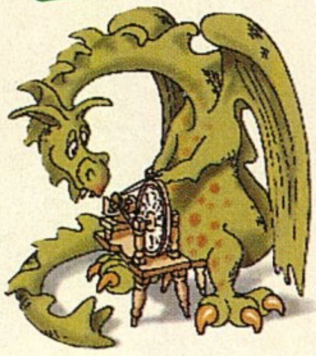
**+ Magával sodró hangulat, abbahagyhatatlan!**

**- Egyszercsak vége lett!**

**DOS 5.0**
**386/20 Mhz**
**4 MB RAM**
**VGA**
**8.5 MB HD**
**SOUND BLASTER comp.**

**96%**

# EXPLORAPEDIA



## WORLD of NATURE

### Children`s Interactive Encyclopedia

Ha Ön megvásárolta vagy megvásárolja ezt a programot, olyan enciklopédiát szerez be gyermekének, sőt az egész családnak, aminek a lapozgatása egyedülálló élményt szerez mindannyiuknak.

A CD jóval nagyobb lehetőségeket rejt a könyveknél és ezt ez a szoftver maximálisan ki is használja! Több mint kétszáz állat és növényfajt mutat be, de nem kiragadva természeti környezetéből, hanem életterének; az állat- és növényközösség összefüggéseinek bemutatásával. A CD-n található információ mennyisége néhány éve még utópiának tűnt volna; csaknem 4000 szöveg, mintegy 1800 színes fotó, több mint 50 videofelvétel, 44 animáció, 9 dal, és 18 órányi ( hihetetlen, de ez nem tévedés) hanganyag! Természetesen a program könnyen használható, mindössze egy mouse szükséges hozzá. Hogy ne érezze magányosnak magát a felhasználó, Thaddeus, a béka elkíséri mindenhová és bármikor a rendelkezésére áll, ha például meg akar találni valamit. De róla kicsit később szólnék. Minden szöveg elhangzik szóban is, így az olvasni még nem tudó (de angolul értő) gyerekek is örömmel kalandozhatnak benne. Az Explorapedia legnagyobb varázsa, hogy minden szöveg narrátora gyerek! Márpedig köztudott, hogy a gyerekek odafigyelnek kortársaik hangjára, és könnyebben megértik őket. A tiszta csilingelő hangokat jólesik hallgatni még a felnőttek füleinek is! Akkor indulás, fedezzük fel együtt a természet világát!

#### AZ ŰRHAJÓN

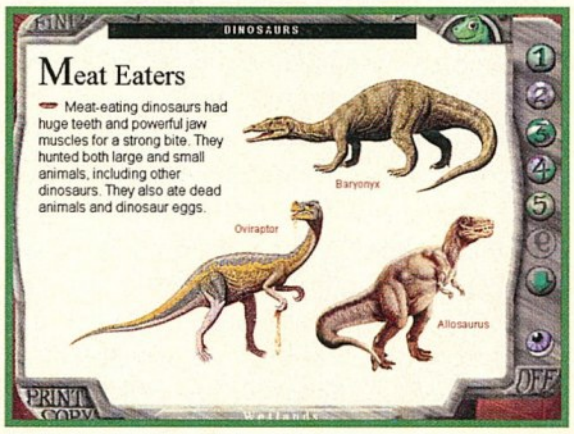
Tad űrhajójával eljuthatsz bármelyik helyszínre, ha a földgömbön kijelölöd, hová szeretnél menni. A TV-n videofelvételeket nézhetsz meg. (Az én kedvencem a dobozzal játszó kiselefánt. És a Tied?) A rádióban meghallgathatod azt a kilenc dalt, amit neked írtak a

program készítői. Figyeld a szöveget, mert ezek nem butuska énekek csupán!

A tudós madár kutatójátékra invitál, amit akkor érdemes kiválasztanod, ha már felfedezted a természet világát és úgy érzed, készen állsz a próbatételre. A sisakra klikkelve a nagyobbak kapnak feladatokat, ahol adott témaköröket „kell" önállóan feldolgozniuk az Explorapedia segítségével. Még négy felirat is található a fedélzeten; a SETTINGS a hangok, szövegek, animációk beállításait rejti, esetleg összekötést létesít más, grafikus vagy szövegszerkesztő programokkal. Ehhez érdemes a kisebbeknek a felnőttek segítségét kérni! A FIND több képernyőn is szerepelni fog még, akkor jelöld ki, ha szeretnél megtalálni valamit (témát, állatfajt, videót, dalt, helyszínt, játékot, animációt vagy akár csak egy konkrét szót). A CREDITS az alkotógárda felsorolását rejti, megérdemlik hogy egyszer legalább megnézd őket! A QUIT a programból való kilépést jelenti.

#### A HELYSZÍNEK

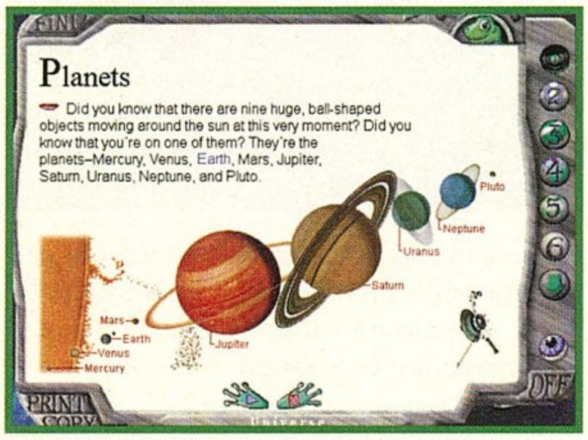
Tad Exploratronjával tizenhat helyszínre utazhatsz, felfedezheted a sivatagok, a koralzátonyok, a prérik, a farmok, a tavak, a hegyvidékek, az óceánok, a sarkvidékek, a folyók, a szavannák, a tengerpartok, a



mocsarak, az eső-, a lombhullató és az örökzöld erdők élővilágát. Sőt egy picit kalandozhatsz az univerzumban is, ha úgy tartja kedved! Minden helyszín aprólékosan megrajzolt grafikájú, jópofa animációkkal. A kiválasztott növényhez, állathoz kapcsolódó további információk egy második képernyőn jelennek meg, ahol a számok segítségével lehet lapozgatni, ámulni és okosodni!

## TÉMÁK

A CD 187 témát dolgoz fel, melyek nagy része a biológiához és kisebb százaléka a földrajzhoz kapcsolódik. Néhányat megemlíteném a csaknem kétszázból; szél, víz, farkasok, kígyók, pókok, tengeri madarak, pandák, lovak, gyümölcsök, fosszíliák, földrengés, mélytengeri halak,




dinoszauruszok, mókusok, mérgező növények, planktonok, ...

Nézzünk egy kiemelt példát, mondjuk a mókusokat.

Mit tudhatunk meg? Mindenek előtt a mókusok alapvető jellemzőit (külső megjelenés), táplálkozási szokásait, a fákon való élet nehézségeit, néhány alapvető dolgot a földi mókusokról (mormoták), láthatunk egy videofelvételt a repülőmókusról, megtudhatjuk, hogyan lehet szárnyak nélkül repülni és játszhatunk is egyet, ahol „levizsgázhatunk mókustanból". Akinek kevés az információ, szólhat Tadnek, hogy ajánljon a mókusokhoz kapcsolódó további témaköröket!

## VIDEOFELVÉTELEK és ANIMÁCIÓK

A videófelvételek bemutatják a sokarcú természetet. Igaz rövidek, de kedvesek. Sokszor mutatnak be olyan állatokat (pl. harcoló kenguruk) vagy eseményeket (tornádó), amiket ritkán vagy sosem láthatunk. Természetesen mindegyik filmhez hanghatás is társul; atmoszférikus zene mellett esetleg a konkrét állat vagy esemény hangja. Az animációk nagyobb százalékban kapcsolódnak a földrajzhoz, s olyan dolgokat szemléltetnek, mint pl. a szigetek születése, a vulkánok keletkezése, a gejzírek működése, a forgószél pusztítása, stb.

## DALOK és JÁTÉKOS FELADATOK

Minden gyerekeknek készült program elmaradhatatlan része a dal, a játék. Az Explorapediában is megtalálható mindkettő. A játékok még differenciáltak is. A témakörökön belül vannak „helyszíni" tudáspróbák, az űrhajóban található madár feladatai pedig (Wise Crackers) feltételezik az egész enciklopédia ismeretét! Összegzésül csak annyit, hogy ez a legjobb, gyermekeknek készült ismeretterjesztő CD azok közül, amelyeket eddig láttam. Már öt éves kortól használható! Egyaránt ajálom figyelmébe a szülőknek és a pedagógusoknak!

*Lily*

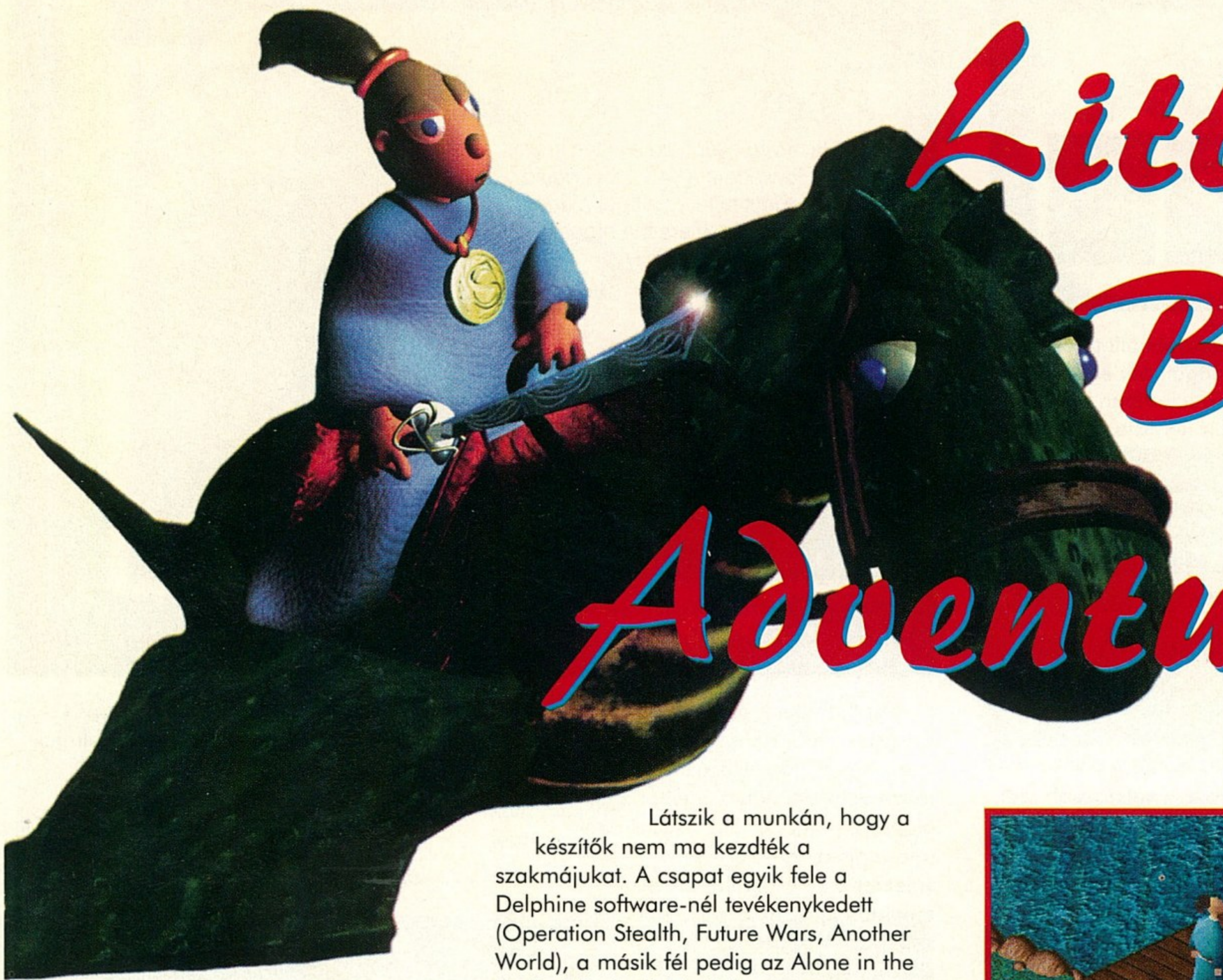
**INTERPLAY**

+ Minden, kivéve az egyetlen negatívumot.

- A játékok grafikája néhol kissé lehangoló.

Windows 3.1
486SX
8 MB RAM
SVGA
8.5 MB HD
Windows Sound System

**97%**



# Little Big Adventure

Nem fogok sokat teketóriázni ha valaki megkérdezi tőlem, melyik játék volt a legeredetibb 1994-ben. A pálmát magasan a Little Big Adventure viszi el a többi elől. Úgy látszik az USA-ban nem tudják elviselni, hogy az európai szoftverfejlesztők is elérnek sikereket, ezért megváltoztatták a program címét, az új név a Relentless lett.

Jogos a meglepődésük a nagyoknak, mivel elég ritkán láthatunk ilyen mesterművet a kontinensről. Az Adeline nevet nem árt megjegyezni, szerintem hamarosan meg fogják lepni a nagyközönséget valami hasonlóan fergeteges anyaggal. Lássuk miről is áradozok ennyire.

A CD GURU hasábjain már megjelent egy rövid ismertető, de az csak egy töredéke az egésznek. Nagyon régóta vártuk már az eredetit és állandóan a postafiókot lestük, megérkezett-e.

A stílus meghatározásánál nagy bajban lennék. Alapvetően egy kaladjáték, de tele van ügyességi részekkel is. A logikai jelzőt sem szabad elhagyni, több óra fejtörőmbe került mire rájöttem az automata mentés rejtelmeire. Akár RPG-ként is felfoghatjuk, hiszen négy mágikus szint van benne. Azt hiszem, hogy nincs túl sok jelentősége a műfaj típusának. Ez az a játék, ahol találkozott a külcsín a belbeccsel. A grafika, a hang és a hangulat egy olyan keverékét kaptuk, ami a legmerészebb álmainkat is felülmúlta. Egy biztos, ebből klasszikus lesz.

Látszik a munkán, hogy a készítők nem ma kezdték a szakmájukat. A csapat egyik fele a Delphine software-nél tevékenykedett (Operation Stealth, Future Wars, Another World), a másik fél pedig az Alone in the Dark első részét készítette.

A kor követelményeinek megfelelően a grafika SVGA, de ez a sebességen egyáltalán nem változtat. Nincs tehát szükség Pentium álomgépre, mint a mostanában megjelenő csillogó-villogó CD-s csodákhoz. Egy mezei 486-os és 4 MB RAM már elég a futtatáshoz. A winchester-en is csak 10 MB-ot foglal el, de lehetőségünk van a beszédet is ott tárolni. A CD-n tárolt zenék bámulatosan illeszkednek a történethez és nagyban hozzájárulnak, hogy teljesen beleéljük

magunkat Twinsen szerepébe, Twinsen, az ifjú Quetch, akinek egy éjjel látomása volt. Az ő, vagyis a mi feladatunk lesz megmenteni a bolygót a biztos pusztulástól.

Az egész kezdeti légkör Orwell 1984-re emlékeztetett. Már az álomért is bolondokházába dugták szegényt. A gonosz Dr. FunFrock nem kockáztat

semmit, csírájában fojt el minden rebelliót. Egyszóval ott vagyunk a diliház egyik cellájában és nem nagyon akarnak kiengedni innét. Nincs más hátra, erőszakot fogunk alkalmazni. Itt egy kicsit megszakítom a mesélést, el kell hogy magyarázzam az irányítást és a viselkedési formákat. Nekem elhihetitek, hogy elolvasni tovább fog tartani, mint megszokni a mozgatást. Semmi másra nincs is szükségünk csak a billentyűzetre.

Az Alone in the Dark és az Ecstatika is ezzel az rendszerrel működött. Az első négy funkcióbillentyűvel tudjuk váltogatni Twinsen hangulatát. Normál módban tudunk beszélgetni más élőlényekkel, vehetünk fel tárgyakat, mozgathatunk kapcsolókat stb. Sportos viselkedésünk akkor indokolt, ha sietünk valaki elől, vagy egy árkot kell átugranunk.

A bunyós hangulatunk meghatározó lesz a program végéig. Sajnos minden robot be van programozva a mi elfogásunkra, és igyekszenek végrehajtani a parancsot. A gyakorlottabbak ki is kapcsolhatják az automata harcot, ez esetben mi döntjük el mikor, milyen ütést alkalmazunk.

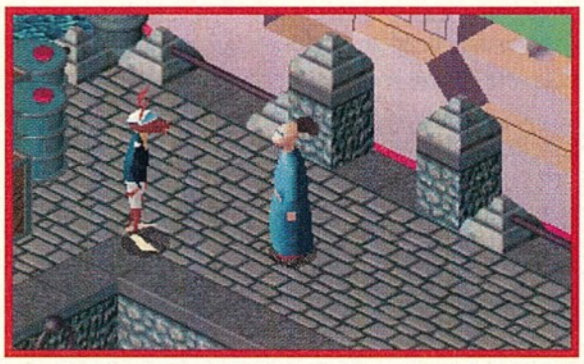
Néhány csúfos vereség után rájövünk, hogy néha többet érünk ésszel mint ész nélkül. Ez esetben ajánlom figyelmetekbe a lopakodás módot.

A **SPACE** használatával hősünk leguggol, és néha így el tudja kerülni a nem kívánatos figyelmet.

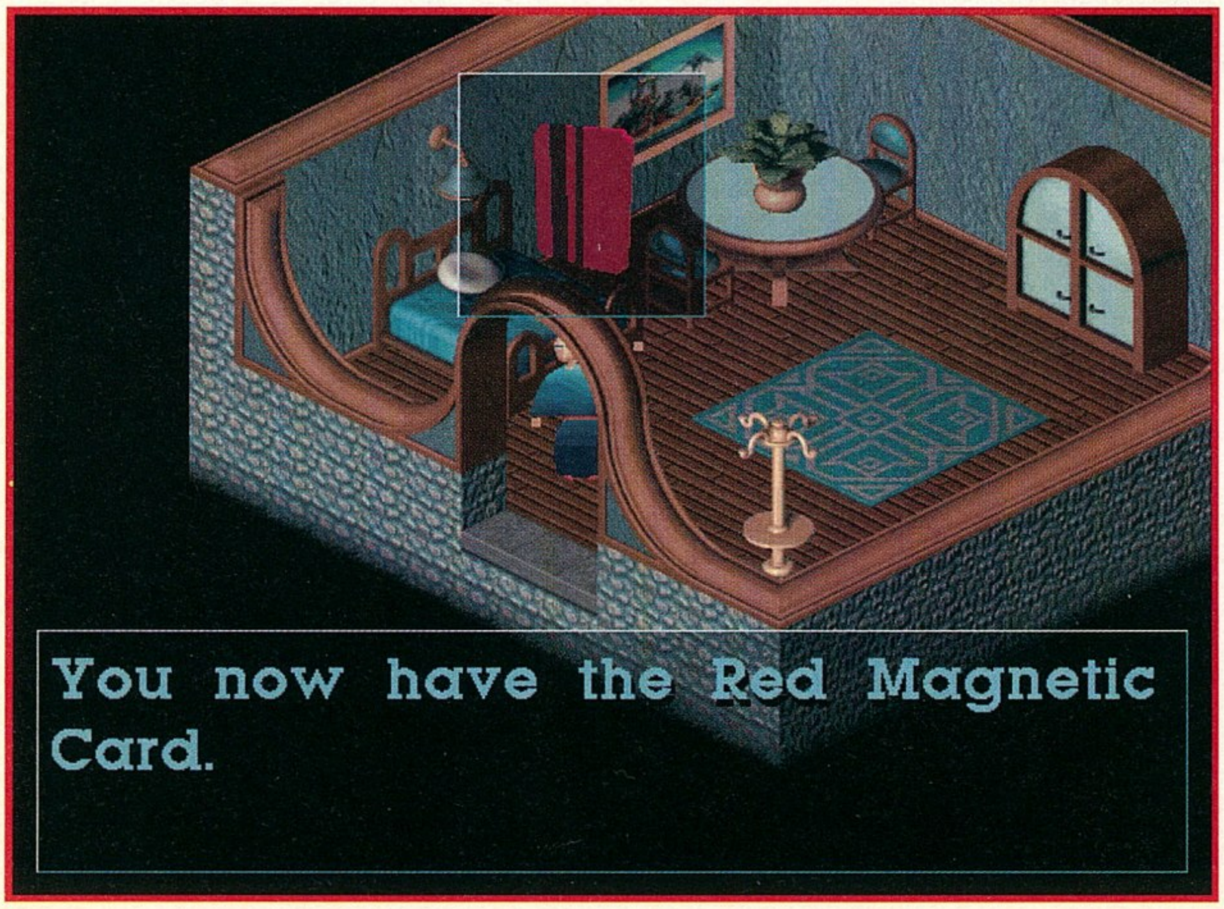
A **CTRL** billentyű nyomvatartásával csalogathatjuk elő ezt a menüt. Itt nézhetjük meg a maradék életerőnket és mannánkat. Az életerő feltöltésének nagyon elegáns módja a négylevelű lóherék fogyasztása. Ez a maximumra nyomja fel mindkét értéket. A dolog hátulütője csak az, hogy nem tarthatunk magunknál csak annyit amennyi szerencse dobozunk van.

A kezdéskor két dobozunk van, de a későbbiek során találunk még ilyeneket. A

többi tárgy használata nem ütközik különösebb nehézségbe, ahol szükséges ott ismertetni fogom az eszköz használatát. Az egyetlen negatívumnak talán ezt az automata mentés funkciót tartom. Hát ezt



kár volt erőltetni. A dolog lényege az, hogy minden képernyőváltáskor a gép elmenti az adatokat az aktuális mentésbe. Elhullásunk vagy börtönbe kerülésünk esetén persze ezt a nem kívánatos




állapotot is rögzíti a gép. A megoldás a mentések duplikálásában rejlik. Csináljunk biztonsági mentést, de soha ne felejtsük el, hogy éppen melyik az amivel játszunk.

Azok akik szeretnék egyedül végigcsinálni ne olvassák el a leírást, mert sok poént el fognak szalasztani. Nincs annál nagyobb öröm egy programnál, mikor egyedül rájövünk valami nagyon nehéz megoldásra. Egy tippcsokrot azért adok, ennyi segítség nem fog ártani.

TIP

– A sebződést az emberek feje felett megjelenő csillagocskák jelzik. Abban az esetben ha nem jelennek meg, akkor nem elegendő a mágikus szintünk vagy más támadási móddal kell próbálkoznunk.

– Vigyázzunk a kék-fehér Grobo klónokkal, az altatólövedékeik hatására visszakerülünk a szép kis cellánkba.

– Kutass át minden fiókot, szekrényt, hordót és virágcserepet ! A bennük található tárgyak nagyban hozzájárulnak a küldetésünk sikeréhez.

– Beszéljünk mindenkivel és olvassunk el minden plakátot!

– Az elejtett kulcsokat a varázslabdával vissza lehet szerezni. Általában a zárt ajtók közelében megtalálhatjuk a kulcsokat is.

– Találat esetén Twinsen hátratántorodik, menekülés esetén ajánlott hátrafelé szaladni. Így a lövések ereje segíteni fog.

– Nyugodtan költsd el a pénzedet, rengeteget lehet belőlük találni.

– Ha valamit nem sikerül megcsinálni egyik viselkedési módban, próbáljunk meg egy másikat. Lopakodás módban íveset tudunk dobni a labdával. Ez hasznos lehet a fedezékből támadásnál.

– Bármikor vissza tudsz térni egy szigetre elvégezni egy félbehagyott feladatot.

A cellánkban vagyunk tehát és az ugrálásunkkal felkeltjük az őr figyelmét.

Verjük le a megzabolázásunkra érkező smasszert és szökjünk meg a platón. Nagyon gyorsnak kell lennünk, a bekapcsolt riasztó aktivizálja a teleportot és egy altatólövedékkel felszerelt Supergrobo szakad a nyakunkba.

Az egyik szobában találunk egy szürke zubbonyt, ami megszólalásig hasonlít az őrök egyenruhájára. Az egyik szekrényben megtaláljuk a holotérképet, ami megmutatja a pontos tartózkodási helyünket. Piros nyilak jelzik az éppen aktuális küldetések helyét. A kijutás ezek után már sétagalopp.

A szemétben turkáló nyúl tanácsára bújjunk el a lomok között és a megfelelő pillanatban ugorjunk be a kukásautóba. A sziget alsó részén van a házunk, ide kell eljutnunk.

Útközben ne nagyon vacakoljunk a robotokkal, hiszen úgyis újratermelődnek. Ajánlatosabb elfutni előlük vagy nagy ívben kikerülni őket. A házunk előtt már vár Zoé, a barátnőnk. Aggódik a letartoztatásunk miatt és magyarázatot követel. Elmeséljük neki az álmunkat és a szökés körülményeit. Alig érünk a történet végére, két Grobo klón érkezik. Szegény Zoé-t magára kell hagynunk, de valakinek szabadlábon kell maradni. Bújjunk el a ház egyik szobájában és csak akkor jöjjünk elő, ha elmentek a rosszfiúk. Ezután tüzetesen vizsgáljuk át a házat. Az egyik ruhásszekrény rejti az első mágikus tárgyunkat, a Tunikát. Ez a ruhadarab képes tárolni a mágikus erőnket. Az egyik zsebében ott rejtőzik az első fegyverünk, egy varázslabda.

Na végre van már távolsági fegyverünk. Az **ALT** gombbal tudjuk használni. A távolsága függ a meglevő mannánk mennyiségétől. Ezen a szigeten már nincs sok keresni valónk, valahogy el kell jutnunk a többi kontinensre is. A legegyszerűbb és legolcsóbb módja a közlekedésnek a vízi út. Menjünk el a kikötőbe – egy kis tábla jelzi a falon – és NE próbáljunk meg jegyet váltani a pénztárnál. A jegykiadó ugyanis felismer és rögtön riadóztatja a kikötői őrséget.

Egy matróz siet a segítségünkre. Egy kis munkáért cserébe ad egy jegyet a Principal szigetre. A szárazföldhöz szokott Twinsen elég nehezen viseli a hajóút megpróbáltatásait, de végül is szerencsésen megérkezett a végállomásra.

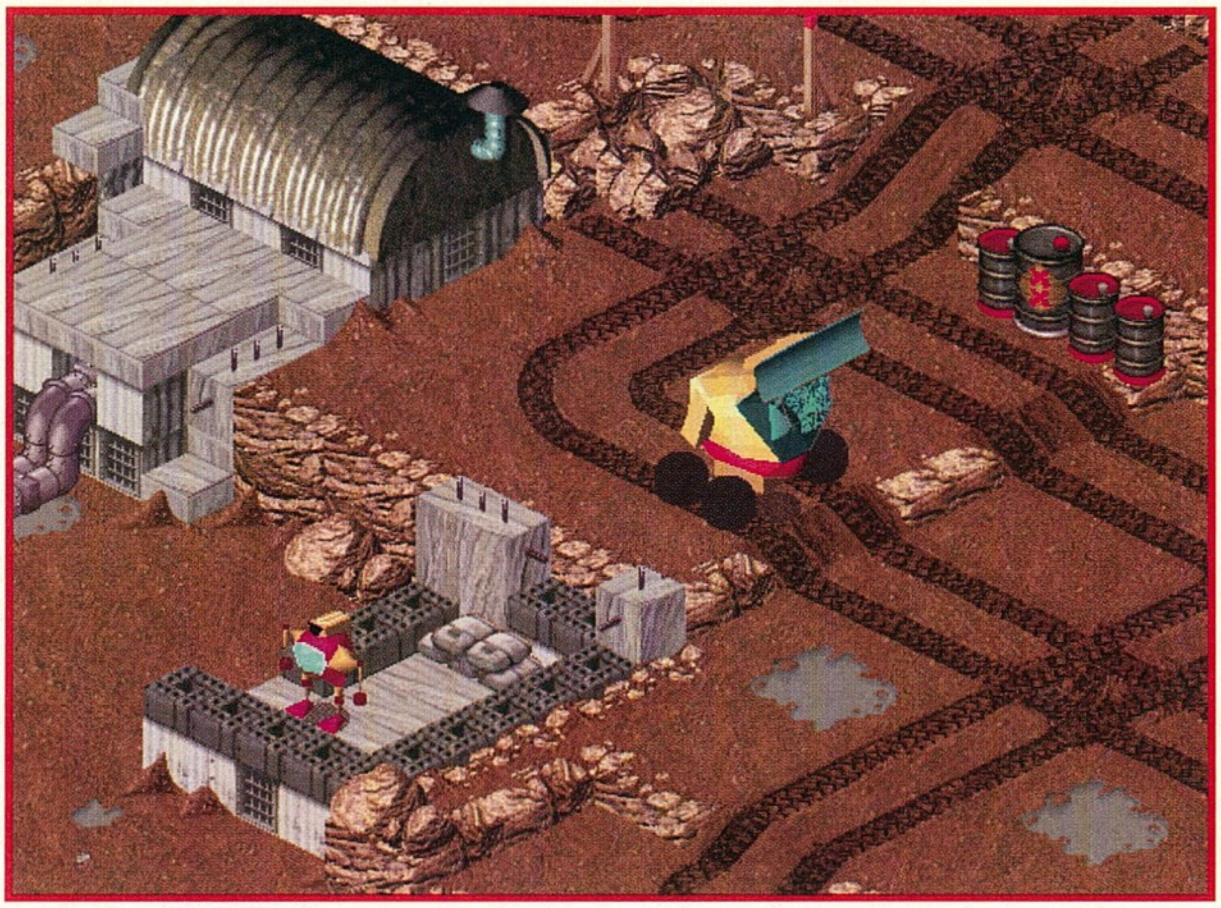
Ez a hely is kész erődítmény. Mindenhol járőrök és szögesdrót akadályok. Itt bizony át kell magunkat verekednünk az egyik áteresztő ponton.

Ügyes célzással már messziről is végezni tudunk az ellenfelekkel. A militarizált övezeteket egyelőre békén kell hagyni, menjünk inkább a lakónegyedbe. Az itt élőktől megtudjuk, hogy a sziget asztrológusát házi őrizet alatt tartja a doktor. Ő talán többet tud mondani nekünk a Legendáról. Sajnos egy Supergrobo őrzi a feljáratot, aki már messziről észrevesz. Ekkor siet a segítségünkre a véletlen egy igen szemrevaló nyúl hölgy személyében.

Női praktikákat bevetve elcsalja az ormányost az őrhelyéről. Az asztrológus sem tud sokat az ügyről, de ad egy tippet, mely szerint a Könyvtárban találhatunk hasznos infókat. Egy barátjának a hajóján pedig elmehetünk felfedezni a titkot. Ez már csak egy ilyen játék, mehetünk megkeresni a könyvtárat.

Egy kötelességtudó könyvtáros áll a rendelkezésünkre, de csak egy kis szívességért. Az orvosa javaslatára csak csapvizet ihat, de annak olyan rossz az íze, hogy már nem sokáig bírja. Tegyünk valamit a víz ízével és akkor beenged a könyvtár tikos részlegébe. Az egyik boltban emlegettek valami cseresznyeízű szirupot, amit kizárólag a Citadel szigeten lehet beszerezni a patikából. A hajóút ismét megviselt minket, de lassan kezdjük megszokni.

A patikus nem egy Koltai mentalitású valaki, rögtön riadót fúj, amint meglát. Ismét csak a durva erőszak módszerét kell alkalmaznunk, az eredmény egy üveg cseresznyés szirup. A másik szigeten található víztoronyhoz kell eljutnunk, tehát el kell lopnunk egy robogót. A modern gépek többsége sajnos benzinnel működik, úgyhogy tankoljunk fel a boltban néhány



Verjük le a megzabolázásunkra érkező smasszert és szökjünk meg a platón. Nagyon gyorsnak kell lennünk, a bekapcsolt riasztó aktivizálja a teleportot és egy altatólövedékkel felszerelt Supergrobo szakad a nyakunkba.

Az egyik szobában találunk egy szürke zubbonyt, ami megszólalásig hasonlít az őrök egyenruhájára. Az egyik szekrényben megtaláljuk a holotérképet, ami megmutatja a pontos tartózkodási helyünket. Piros nyilak jelzik az éppen aktuális küldetések helyét. A kijutás ezek után már sétagalopp.

A szemétben turkáló nyúl tanácsára bújjunk el a lomok között és a megfelelő pillanatban ugorjunk be a kukásautóba. A sziget alsó részén van a házunk, ide kell eljutnunk.

Útközben ne nagyon vacakoljunk a robotokkal, hiszen úgyis újratermelődnek. Ajánlatosabb elfutni előlük vagy nagy ívben kikerülni őket. A házunk előtt már vár Zoé, a barátnőnk. Aggódik a letartoztatásunk miatt és magyarázatot követel. Elmeséljük neki az álmunkat és a szökés körülményeit. Alig érünk a történet végére, két Grobo klón érkezik. Szegény Zoé-t magára kell hagynunk, de valakinek szabadlábon kell maradni. Bújjunk el a ház egyik szobájában és csak akkor jöjjünk elő, ha elmentek a rosszfiúk. Ezután tüzetesen vizsgáljuk át a házat. Az egyik ruhásszekrény rejti az első mágikus tárgyunkat, a Tunikát. Ez a ruhadarab képes tárolni a mágikus erőnket. Az egyik zsebében ott rejtőzik az első fegyverünk, egy varázslabda.

Na végre van már távolsági fegyverünk. Az **ALT** gombbal tudjuk használni. A távolsága függ a meglevő mannánk mennyiségétől. Ezen a szigeten már nincs sok keresni valónk, valahogy el kell jutnunk a többi kontinensre is. A legegyszerűbb és legolcsóbb módja a közlekedésnek a vízi út. Menjünk el a kikötőbe – egy kis tábla jelzi a falon – és NE próbáljunk meg jegyet váltani a pénztárnál. A jegykiadó ugyanis felismer és rögtön riadóztatja a kikötői őrséget.

Egy matróz siet a segítségünkre. Egy kis munkáért cserébe ad egy jegyet a Principal szigetre. A szárazföldhöz szokott Twinsen elég nehezen viseli a hajóút megpróbáltatásait, de végül is

szerencsésen megérkezett a végállomásra.

Ez a hely is kész erődítmény. Mindenhol járőrök és szögesdrót akadályok. Itt bizony át kell magunkat verekednünk az egyik áteresztő ponton.

Ügyes célzással már messziről is végezni tudunk az ellenfelekkel. A militarizált övezeteket egyelőre békén kell hagyni, menjünk inkább a lakónegyedbe. Az itt élőktől megtudjuk, hogy a sziget asztrológusát házi őrizet alatt tartja a doktor. Ő talán többet tud mondani nekünk a Legendáról. Sajnos egy Supergrobo őrzi a feljáratot, aki már messziről észrevesz. Ekkor siet a segítségünkre a véletlen egy igen szemrevaló nyúl hölgy személyében.

Női praktikákat bevetve elcsalja az ormányost az őrhelyéről. Az asztrológus sem tud sokat az ügyről, de ad egy tippet, mely szerint a Könyvtárban találhatunk hasznos infókat. Egy barátjának a hajóján pedig elmehetünk felfedezni a titkot. Ez már csak egy ilyen játék, mehetünk megkeresni a könyvtárat.

Egy kötelességtudó könyvtáros áll a rendelkezésünkre, de csak egy kis szívességért. Az orvosa javaslatára csak csapvizet ihat, de annak olyan rossz az íze, hogy már nem sokáig bírja. Tegyünk valamit a víz ízével és akkor beenged a könyvtár tikos részlegébe. Az egyik boltban emlegettek valami cseresznyeízű szirupot, amit kizárólag a Citadel szigeten lehet beszerezni a patikából. A hajóút ismét megviselt minket, de lassan kezdjük megszokni.

A patikus nem egy Koltai mentalitású valaki, rögtön riadót fúj, amint meglát. Ismét csak a durva erőszak módszerét kell alkalmaznunk, az eredmény egy üveg cseresznyés szirup. A másik szigeten található víztoronyhoz kell eljutnunk, tehát el kell lopnunk egy robogót. A modern gépek többsége sajnos benzinnel működik, úgyhogy tankoljunk fel a boltban néhány kannával. A víztoronyban öntsük az üveg szörpöt a vízbe, most már finom.

A könyvtáros is odáig van, bár szívesebben vette volna a répaízt. Az alagsori titkos szobában található könyvből megtudjuk, hogy a Fehér Levél sivatagban van egy templom, aminek valami köze van a Legendához. Irány tehát Port-Beloonga, ahol az asztrológus hajós barátja szívesen – no meg 10 pénzért – elvisz minket a Fehér Levél sivatagba.

Ezen a szigeten már komoly szerepet kap az ügyességünk. A sivatag közepén zenélő öreg elmondja, hogy egy ősi templom van eltemetve a homokban. Az egyetlen bejárat a mögötte található szellőző akna. Türelmetlenebb játékosok most kapcsolják ki a gépet, mert az elkövetkező néhány pályának a hatása még évek múlva is meglátszik. A pályákon nem lehet menteni csak ha megcsináltuk őket teljesen. A megoldások nem túl nehezek, de pontosan, hiba nélkül végrehajtani őket annál inkább.

Stallone. A kis csapat egy hadihajóban közelíti meg az ellenfél bázisát. Már az első körben három tengerészgyalogosból kettő elesett. A harmadikra mindenféleképpen szükségünk van a bejutáshoz az erődbe.

Nagyon kell rá vigyázni, mert már néhány lövéstől a hóba harap. Az aknazárótűzön nagyon gyorsan át kell szaladnunk, ha elég gyorsak vagyunk nem fognak eltalálni se minket, se a társunkat. Az út közepén heverésző géppuskás sem okozhat túl nagy problémát. Az igazi kihívás a következő pálya. A robotot ne bántsuk az elején, inkább várjuk meg amíg eltávolodik. A jobb oldali katonát simán le lehet szedni egy pontos és íves dobással. A problémát a bal oldali géppuskás okozza.

Most kell agyonverni a robotot – persze csak tisztes távolságból. Általam nem ismert okok miatt ebben a pillanatban lendül támadásba a kommandós. Kézigránátjaival elkezdi dobálni a katonát. Az meg persze el is kezdené rögtön lőni, de mi feláldozzuk magunkat és a lövések elé vetjük magunkat. Igaz, hogy sebződünk egy kicsit, de legalább ő túlélte. Parancsoljunk rá, hogy maradjon hátul, amíg mi végzünk a maradék őrrel.

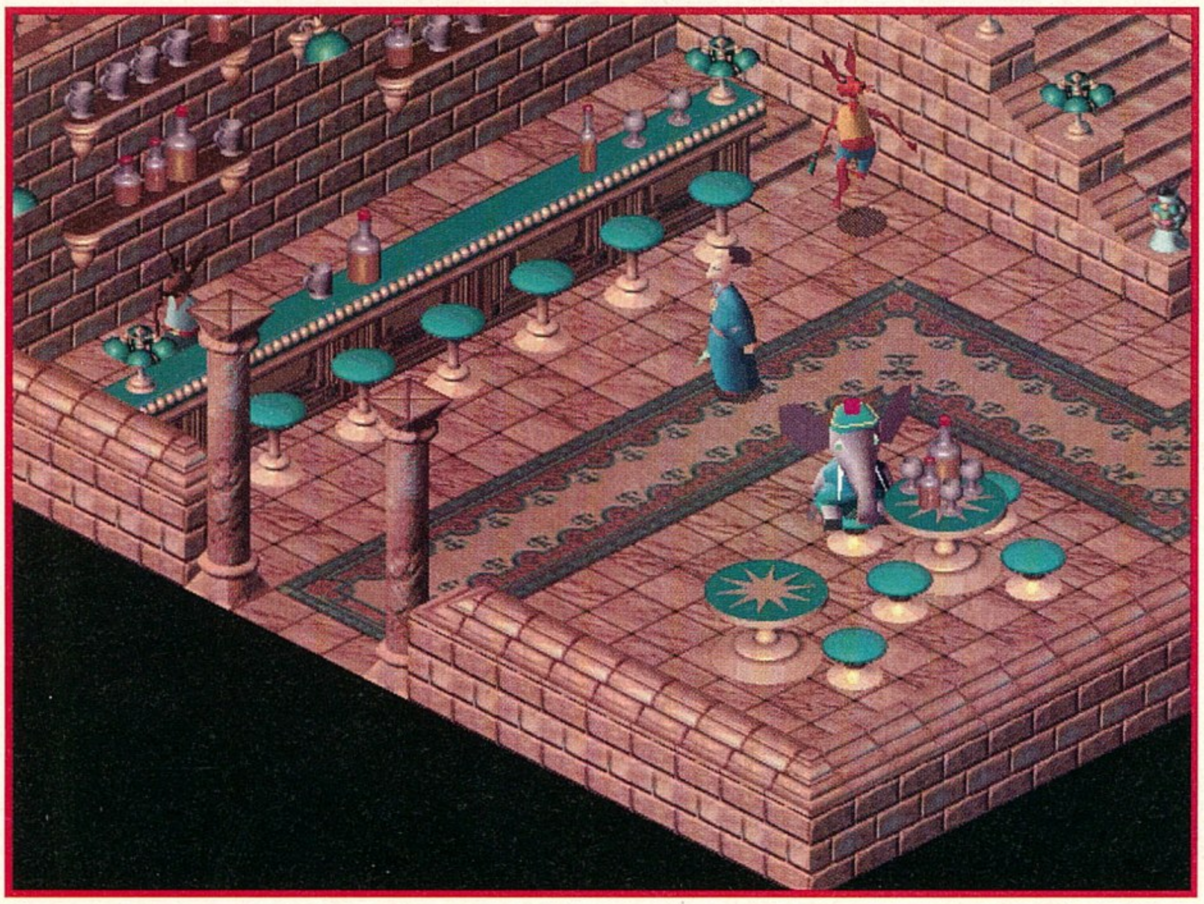
Szerencsére ért egy kicsit a tankok vezetéséhez, ezért a hátralévő utat az erődig harckocsin tesszük meg.

A fogoly az emeleten raboskodik egy cellában. A kulcsokat az őrök tartják maguknál, tehát itt is verekednünk kell. A sikeres akció után a hátsó kijáraton távozunk. A következő falu lakóit rettegésben tartják a mutáns sáskák.

Egy közeli gyárból rajzanak elő, a mi feladatunk a megsemmisítésük. Egy kedves nyuszi hölgy ás nekünk egy lyukat, amin keresztül eljuthatunk a gyár bejáratához. Az őrség felaprítása után kérjük meg az egyik technikust, hogy indítsa el a kedvünkért a földalatti vasutat. A gyár másik részében vannak a tojások bezárva egy verembe. A labda segítségével örökre megszabadulhatunk tőlük.

A gyárban kiszabadíthatunk még egy kis kék elfet is, aki hálából elárulja a kék kártya rejtekhelyét. A buggy egyenesen visszavisz a faluba, ahol a megkönnyebbült lakosok üdvözölnek. A Szent Sárgarépa ajtaját is kinyitják tiszteletünkre. A katonai tábor bejáratánál kellene a kék kártya. Ez azonban sajnos a Fehér Levél sivatagban van elrejtve egy pecsét mögött. A bezárt zöld elf át is adja a beígért kártyát. Ha már arrafelé járunk, ugorjunk be a két Rúnakőhöz. Egymás jelszavát elárulják és a jutalmunk egy mágikus furulya. A Hamalaya hegységben található a katonai tábor mögött az egyetlen Tisztavizű Tó. A nagy hidegben azonban teljesen befagyott, úgyhogy kénytelenek leszünk a furulya segítségével megtörni a jeget. A negyedik szintünket kapjuk meg, ha megtöltjük az üres üveget tiszta vízzel.

A hangszerre már nincs tovább szükségünk, cseréljük el a sivatagban üldögélő öreg űrgitárjára. A varázshangszer hangjára csodálatos virágok bújnak elő a sivatag homokjából. Már megérte a mászkálás. A táborban kölcsönvehetünk egy kis motorcsónakot, amivel az északi félteke két újabb szigetére mehetünk el.



A Tippet szigeten a napszemüveges egér elsőrendű informátornak bizonyult. Dr. FunFrock két másik gyárának a pontos lelőhelyét tudhatjuk tőle meg. A bárban elég lagymatag a hangulat. A zenekar utazás közben elhagyta a hangszerét, ezért nem tud fellépni. A tulajdonos is elégedetlen, nagyon kevés a bevétele.

Ajánl egy alkut, mi feldobjuk egy kicsit a csehót, ő pedig leengedi a pincéjébe. Az Űrgitár láttán teljesen bepörög az együttes vezetője. Lead egy akkora show-t, hogy a népek csak úgy tódulnak a bárba. Lenn a pincében mutáns rákok közlekednek a két lépcső között.

Rá kell ugranunk a hátára és átkelni a szennyvízen. A hegyen találjuk meg a következő járművünket egy egyfejű sárkányt. Vele már eljuthatunk a doktor főhadiszállására, a Fortress szigetre is. Az

első körben három tengerészgyalogosból kettő elesett. A harmadikra mindenféleképpen szükségünk van a bejutáshoz az erődbe.

Nagyon kell rá vigyázni, mert már néhány lövéstől a hóba harap. Az aknazárótűzön nagyon gyorsan át kell szaladnunk, ha elég gyorsak vagyunk nem fognak eltalálni se minket, se a társunkat. Az út közepén heverésző géppuskás sem okozhat túl nagy problémát. Az igazi kihívás a következő pálya. A robotot ne bántsuk az elején, inkább várjuk meg amíg eltávolodik. A jobb oldali katonát simán le lehet szedni egy pontos és íves dobással. A problémát a bal oldali géppuskás okozza.

Most kell agyonverni a robotot – persze csak tisztes távolságból. Általam nem ismert okok miatt ebben a pillanatban lendül támadásba a kommandós. Kézigránátjaival elkezdi dobálni a katonát. Az meg persze el is kezdené rögtön lőni, de mi feláldozzuk magunkat és a lövések elé vetjük magunkat. Igaz, hogy sebződünk egy kicsit, de legalább ő túlélte. Parancsoljunk rá, hogy maradjon hátul, amíg mi végzünk a maradék őrrel. Szerencsére ért egy kicsit a tankok vezetéséhez, ezért a hátralévő utat az erődig harckocsin tesszük meg.

A fogoly az emeleten raboskodik egy cellában. A kulcsokat az őrök tartják maguknál, tehát itt is verekednünk kell. A sikeres akció után a hátsó kijáraton távozunk. A következő falu lakóit rettegésben tartják a mutáns sáskák.

Egy közeli gyárból rajzanak elő, a mi feladatunk a megsemmisítésük. Egy kedves nyuszi hölgy és nekünk egy lyukat, amin keresztül eljuthatunk a gyár bejáratához. Az őrség felaprítása után kérjük meg az egyik technikust, hogy indítsa el a kedvünkért a földalatti vasutat. A gyár másik részében vannak a tojások bezárva egy verembe. A labda segítségével örökre megszabadulhatunk tőlük.

A gyárban kiszabadíthatunk még egy kis kék elfet is, aki hálából elárulja a kék kártya rejtekhelyét. A buggy egyenesen visszavisz a faluba, ahol a megkönnyebbült lakosok üdvözölnek. A Szent Sárgarépa ajtaját is kinyitják tiszteletünkre. A katonai tábor bejáratánál kellene a kék kártya. Ez azonban sajnos a Fehér Levél sivatagban van elrejtve egy pecsét mögött. A bezárt zöld elf át is adja a beígért kártyát. Ha már arrafelé járunk, ugorjunk be a két Rúnakőhöz. Egymás jelszavát elárulják és a jutalmunk egy mágikus furulya. A Hamalaya hegységben található a katonai tábor mögött az egyetlen Tisztavizű Tó. A nagy hidegben azonban teljesen befagyott, úgyhogy kénytelenek leszünk a furulya segítségével megtörni a jeget. A negyedik szintünket kapjuk meg, ha megtöltjük az üres üveget tiszta vízzel.

A hangszerre már nincs tovább szükségünk, cseréljük el a sivatagban üldögélő öreg űrgitárjára. A varázshangszer hangjára csodálatos virágok bújnak elő a sivatag homokjából. Már megérte a mászkálás. A táborban kölcsönvehetünk egy kis motorcsónakot, amivel az északi félteke két újabb szigetére mehetünk el.

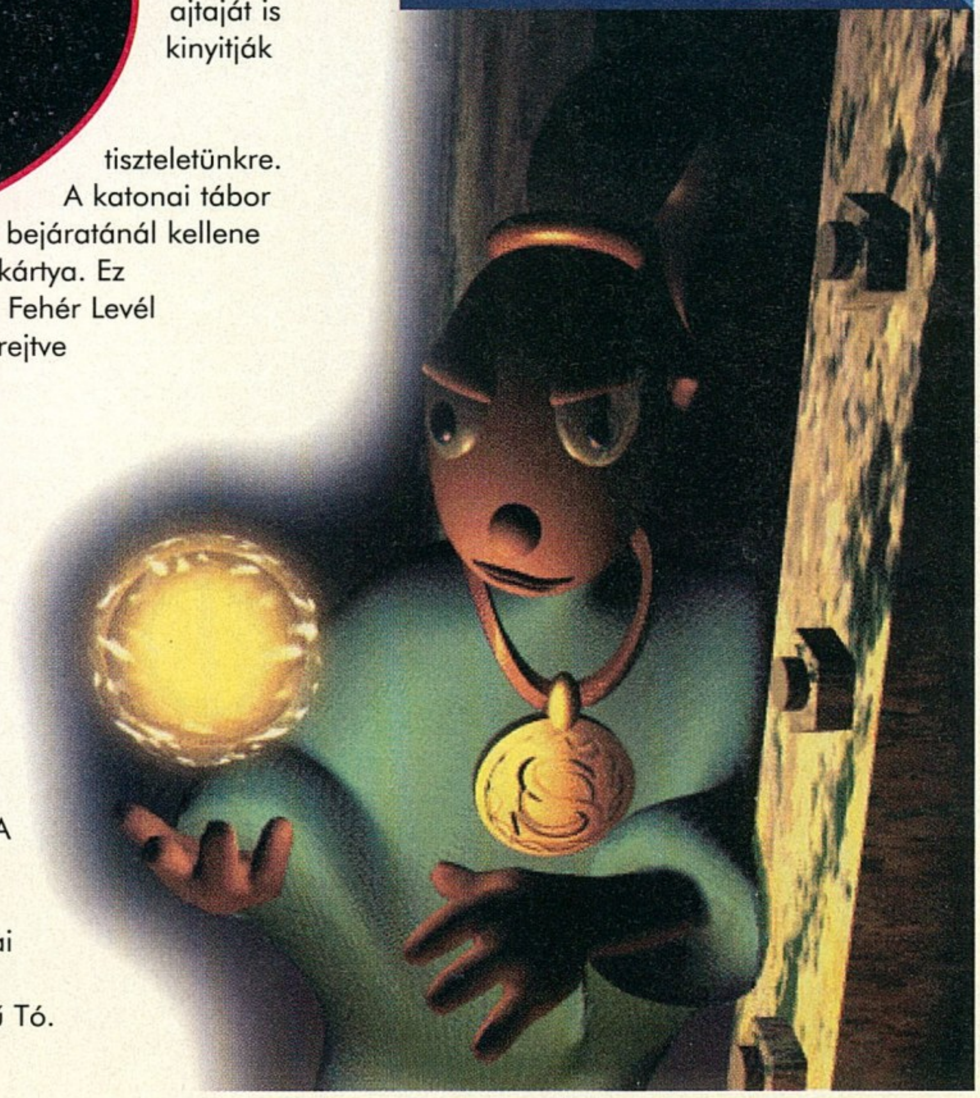
**EOA**

+Zene, grafika, hangulat, egyszóval minden.

-Túlbonyolított automata mentés és néhány idegesítő arcade rész.

MS DOS 5.0
486
4 MB RAM
SVGA
10 MB HD
SOUND BLASTER comp.,
ROLAND

**96%**



# ACOMP

| | |
|---|---|
| Commodore Amiga 600 | 28792 Ft |
| Commodore Amiga 500/500 plus | 23992 Ft |
| Commodore Amiga 1200 | 43992 Ft |
| Commodore Amiga 1200 Desktop D. | 47992 Ft |
| + 250MB hard disk (2.5"-es) | 36990 Ft |
| Commodore Amiga CD32 + 2 játék | 31992 Ft |
| Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB | 239920 Ft |
| Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB | 143920 Ft |
| Philips 8833II monitor | 31992 Ft |
| Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+ | 11192 Ft |
| Commodore A-520 TV-Modulator | 3992 Ft |
| Commodore Amiga > EuroScart kábel | 392 Ft |
| Commodore C-64 II | 7432 Ft |
| Commodore C-64 GameSet | 7992 Ft |
| Commodore C-64 TERMINATOR Set | 7992 Ft |
| Commodore datasette | 2792 Ft |
| Commodore MPS 1270 printer (C-64) | 15920 Ft |
| SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék | 18392 Ft |
| SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék | 12792 Ft |
| SEGA MegaCD II + 3 CD játék | 39192 Ft |
| SEGA MegaCD II + 1 CD játék | 31992 Ft |
| SEGA Game Gear + 1 játék | 11192 Ft |
| 512 kB órás memóriabővítő | 3992 Ft |
| 1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba | 5592 Ft |
| 1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba | 6392 Ft |
| 2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba | 7992 Ft |
| 8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba | 50392 Ft |
| 2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200) | 11992 Ft |
| Noris MB 80 3.5" lemeztartó | 392 Ft |
| Noris DB 100 5.25" lemeztartó | 392 Ft |
| Noris porvédő Amiga 600 | 792 Ft |
| Noris porvédő C-64 I/II | 72/632 Ft |
| NoName 3.5" DSHD lemez | 392 Ft |
| NoName 5.25" DSDD lemez (BULK) | 152 Ft |
| Maxell 3.5" MF2-2HD lemez | 872 Ft |
| Maxell 5.25" MD-2HD lemez | 552 Ft |
| Wonderline 5.25" DSHD lemez | 264 Ft |
| Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez | 512/792 Ft |
| Polaroid 5.25" DSDD lemez | 392 Ft |
| Profex 3.5" DSDD lemez | 432 Ft |
| Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form) | 472 Ft |

| | |
|---|---|
| Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form) | 680 Ft |
| Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form) | 288 Ft |
| Commodore 64 midi - szoftverrel | 5200 Ft |
| Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez | 2392 Ft |
| Swifty Amiga mouse (3 gombos) | 2000 Ft |
| Mouse Pad | 200 Ft |
| Real Time Clock Amiga 1200-hoz | 2000 Ft |
| Midi Amiga Interface | 2800 Ft |
| Handyscanner (fekete-fehér) Amigához | 14392 Ft |
| Rockey Advanced Video Keying for A. | 19992 Ft |
| Sound Enhancer Amigához | 1992 Ft |
| 1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+) | 13592 Ft |
| 2.5" - 2.5" Hard disk kábel | 792 Ft |
| Beyond the minds eye (computer anim.) | 2392 Ft |

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

**Alaplapok**

| | |
|---|---|
| 386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI) | 10960 Ft |
| 486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM) | 10240 Ft |
| 486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is | 10800 Ft |
| 586 90-100MHz, 512kB c. OP.,4PCI,2VL | 39200 Ft |

**Processzorok**

| | |
|---|---|
| 486DX-40 MHz THOMSON-CYRIX | 12480Ft |
| 486DX2-50 MHz THOMSON-CYRIX | 11992 Ft |
| 486DX2-66 MHz processzor CYRIX | 17992 Ft |
| INTEL | 19992 Ft |
| 486DX2-80 MHz processzor AMD | 19992 Ft |
| 486DX4-100MHz processzor INTEL | 39360 Ft |
| 586 Pentium 60/66/90 MHz | 43200,46000,77200 Ft |

Bugfree!

**Monitorok**

| | |
|---|---|
| 14" mono VGA (800*600) | 10800 Ft |
| 14" PGA color SVGA (1024*768,0.28,LR) | 25992 Ft |
| 14" Daewoo color VGA (640*480,0.39) | 20992 Ft |
| 14" Daewoo color SVGA (NI,LR) | 29840 Ft |
| 15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital) | 39.992 Ft |

**I/O kártyák**

| | |
|---|---|
| IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer | 1280 Ft |
| IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA L.B. | 2320 Ft |
| Realtek VGA kártya 256 kB RAM | 2992 Ft |
| Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM | 4400 Ft |
| Trident 8900D VGA | 2760 Ft |
| S3 805 VGA 1 MB, VESA | 10392 Ft |
| Sky Eagle VGA 1 MB, VESA | 16480 Ft |

**RAMok, winchesterek**

| | |
|---|---|
| 414256 - 128Kb RAM | 720 Ft |
| 814260 - 512Kb RAM | 4560 Ft |
| 256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul | 1512/4096/13840 Ft |
| 4 MB SIMM 70 ns 36 bit | 17400 Ft |
| 8 MB SIMM 70 ns 36 bit | 34992 Ft |
| 16 MB SIMM 70 ns 36 bit | 54400 Ft |
| 270/ 420/ 520 MB hard disk | 17280,20992,23992 Ft |
| 730 MB hard disk | 29992 Ft |
| 1000 MB hard disk AT-BUS | 44992 Ft |
| 2200 MB hard disk SCSI | 139992 Ft |

**Hangkártyák:**

| | |
|---|---|
| SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM | 10840,12992, Ft |
| SB 16 MC/ SB 32 AVE | 16800,34320 Ft |
| Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512) | 15992,27520 Ft |
| WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM) | 16792 Ft |
| Hangfalak | 2240-10320 Ft |

**Egyéb termékek:**

| | |
|---|---|
| Processzor ventillátor/Pentium cooler | 720/2080 Ft |
| Mono kézi scanner 256 szürke | 13360 Ft |
| Egerek | 880-3600 Ft |

**Zoltrix FAX-Modem kártyák**

| | |
|---|---|
| Fax/modem 14400 külső + sw | 17992 Ft |

| Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet | | | 14" VGA mono, 256 kB | | | 14" color SVGA LR, 512 kB VGA | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 270 MB | 420 MB | 520 MB | 270 MB | 420 MB | 520 MB | 730 MB |
| A386SX-40 MHz | | 2 MB RAM | 58.056 | 61.768 | 64.768 | 73.656 | 77.368 | 80.368 | 86.368 |
| A386DX-40 MHz | 128 k c | 4 MB RAM | 70.328 | 74.040 | 77.040 | 85.928 | 89.640 | 92.640 | 98.640 |
| T486SLC-33 MHz | 64 k c | 2 MB RAM | 61.416 | 65.128 | 68.128 | 77.016 | 80.728 | 83.728 | 89.728 |
| CT486DX-40 MHz | 256 k c | 4 MB RAM | 82.648 | 86.360 | 89.360 | 98.248 | 101.960 | 104.960 | 110.960 |
| CT486DX2-50 MHz | 256 k c | 4 MB RAM | 82.160 | 85.872 | 88.872 | 97.760 | 101.472 | 104.472 | 110.472 |
| C486DX2-66 MHz | 256 k c | 4 MB RAM | 88.160 | 91.872 | 94.872 | 103.760 | 107.472 | 110.472 | 116.472 |
| A486DX2-80 MHz | 256 k c | 4 MB RAM | 91.160 | 94.872 | 97.872 | 106.760 | 110.472 | 113.472 | 119.472 |
| A486DX4-100 MHz | 256 k c | 4 MB RAM | 110.544 | 114.256 | 117.256 | 126.144 | 129.856 | 132.856 | 138.856 |
| Pentium 60 MHz | 512 k c | 8 MB RAM | 148.168 | 151.880 | 154.880 | 163.768 | 167.480 | 170.480 | 176.480 |

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Mitsumi 4X sebességű CD-ROM, AT-BUS
28.400 Ft

**Több mint 50 CD32 program,**
**több mint 70 SEGA MEGADRIVE**
**és SEGA GAME GEAR program**

# Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.
Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **április 15-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.

**A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!**

---

**CORDINES Computer**

1137 Budapest,
Szent István park 2.
Tel./Fax: 140-1443

**500,- Ft**

– Panasonic, Sony CD-ROM meghajtók,
– Gravis UltraSound,
– SB16 és kompatibilis hangkártyák vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**G PIXEL**

1055 Budapest,
Balassi B. u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax: 153-0624

– Gravis Ultra Sound 2.4: 14.900,- Ft+ÁFA
– Sony CDU55D duplaseb. CD meghajtó:13.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**ÉSZKÉP**

1065 Budapest,
Lázár utca 10.
Tel./Fax: 131-3502
131-3503
131-3504

**5%**

– Az Észkép által forgalmazott Creative termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**WIN Computer**

1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax: 117-2834

**5%**

– A jó minőségű KANRICH billentyűzet árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**SZűcs SoftWare**

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
– Power Play német CD-ROM-os játékújság:100 Ft kedv.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**PC CD Club KoBaK**

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

**250 Ft**

– Tagsági vagy CD vásárlásnál.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**aPLUS**

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.
Tel./Fax: 138-4144

**10%**

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**MIKROPO COMPUTER** – **GENOA SYSTEMS CORPORATION**

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

**5%**

– Április 15-ig minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**AXICO Informatikai Kft.**

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

**5%**

– Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**PC GURU**

**???**

Lapozz a túloldalra és megtudod!

INFERNO JÁTÉKSZELVÉNY

# INFERNO COMPETITION

Bizonyára sokaknak tetszett az Ocean legutolsó nagy dobása az INFERNO.

Nos azoknak akik nem voltak olyan szerencsések, hogy be tudták volna szerezni a CD-t, egy játékot ajánlunk. Mindössze egy kérdésre kell válaszolni, melyet a fenti sarokkal egyetemben el kell küldeni a címünkre:

**GURU - INFERNO COMPETITION**
**1399 Budapest, Pf. 701/765**

A kérdés a következő:

**Melyik játék folytatása az INFERNO?**

**A helyes megfejtők között 15 db INFERNO demo CD-t sorsol ki a OCEAN cég.**

**Köszönjük, hogy velünk játszottatok, várjuk megfejtéseiteket!**

**Ugye emlékeztek még rá, hogy kis manónk név nélkül létezik? Nagyon sok keresztapa (és anyuka) jelentkezett már eddig, de úgy gondoltuk, felhívjuk a Te figyelmedet is a dologra, hogy lassan nevet kéne adnunk a kis teremtménynek. Egy kicsit meghosszabbítjuk a határidőt 1995. április 5-ig, eddig várjuk a neveket a szerkesztőség címére. Természetesen felajánlásunk még mindig él, így 1 éves előfizetést nyerhet a szerencsés névadó.**

Egy új típusú kedvezménnyel szeretnénk meglepni titeket ettől a hónaptól kezdve. Ezután minden PC-GURU-ban találhattok majd egy képrészletet, mely 4 szám után fog összeállni a teljes képpé.

Nos, aki beküldi hozzánk a négy kivágott kis részletet, annak lehetősége van rá, hogy a következők közül válasszon egy nyereményt:

1. 25% egyszeri kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
2. 15% egyszeri kedvezmény egy fél éves vagy éves PC GURU vagy GURUelőfizetésre
3. Nyereménysorsolás, mely segítségével 5 fő ingyen jön táborozni velünk a nyáron
4. Nyereménysorsolás, melyen CD GURU-t nyerhetsz (a 95/3-as számot)
5. 25 db remek GURU póló egyike lehet a tied

Az első forduló tehát most kezdődik, és négy számon keresztül fog tartani. A negyedik kép mellé fogunk közölni egy levlapot is, melyen kulturáltan be tudjátok majd küldeni a kis képrészleteket, valamint be tudjátok jelölni, hogy mit is szeretnétek kapni szorgalmatokért.

# Már kapható! Rendeld meg Te is!

Íme egy kis ízelítő a CD és az újság tartalmából:

A legyőzhetetlen harcos: Mortal Kombat II
Virtuális valóság: Cyberia
A játékok királya: Wing Commander III
Kalandozások a korongvilágban: Discworld
Emberek és orkok: Warcraft
Kalandozás: Amazon Queen
A szimulátorok szimulátora: US Navy Fighters
Doom klónok: Heretic, Descent, Rise of the Triad
A stratégák kedvence: Panzer General
És végül: Retribution
És még: Doom I-II pályák, editorok,
20-30 MByte kíváló shareware,
fantasztikus MOD file-ok, AVI file-ok,
rengteg cikk, képek, beszámolók

egyszóval minden amire egy
PC-snek szüksége lehet!

Várjuk megrendelésedet, vagy előfizetésedet:
GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

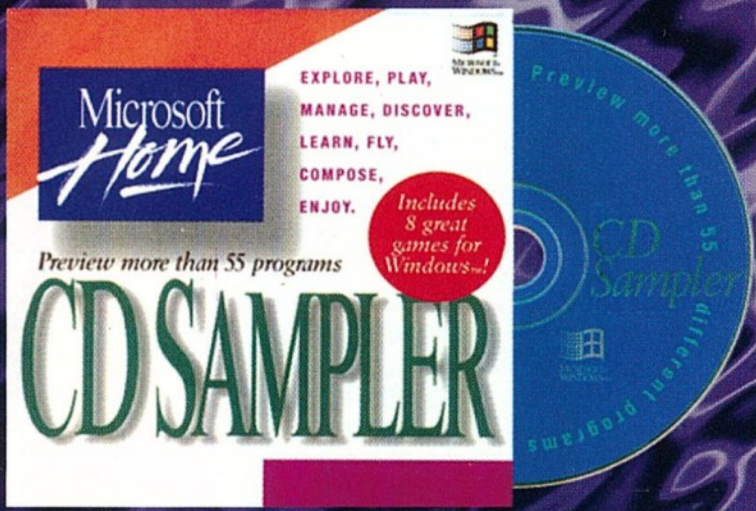
CD GURU

# Microsoft Compo

Ha kíváncsi vagy, hogy milyen Microsoft Home termékek jelentek meg a közelmúltban, akkor nincs más dolgod, mint a következő borzasztóan egyszerű kérdésre válaszolni:

**Mi a Microsoft új operációs rendszerének nevében szereplő szám? (Vigyázat, beugratós kérdés!!!)**

Ha szerencsés vagy, akkor nyerhetsz egyet a 10 darab




közül, mely több mint 55 Home termék bemutatóját tartalmazza.

A válaszokat 1995. április 5-ig várjuk a PC GURU címére.
PC GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765.

Nagyon sokan hiányolták, hogy miért nincs Toplista a PC GURU-ban. Nos íme egy nyúlfarknyi toplista, mely a szerkesztőség véleményét tükrözi a jelen pillanatban:

# PC TOP 10

1. Wing Commander III
2. Tie Fighter
3. Masters of Magic
4. Warcraft
5. Doom 2
6. Magic Carpet
7. Theme Park
8. UFO
9. Little Big Adventure
10. Ecstatica

# Panasonic

Business Systems

## KX-P1150

### 9 tűs mátrixnyomtató

Ajánlott végfelhasználói ára:

**20.848 Ft + áfa**

- ***magyar karakterkészletek***
- ***keskeny kocsis kivitel***
- ***3,5" SETUP lemez***
- ***240x216 dpi felbontás***

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

**INTEC Kft.**

1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

| BUDAPEST | |
|---|---|
| Axico | 268-0330 |
| DCL | 156-2991 |
| Garai | 122-1688 |
| Módusz | 269-9022 |
| Mikropo | 153-0111 |
| MixiM | 217-8762 |
| N-SYS | 173-1414 |
| Tamex | 251-1160 |
| TZ Team | 271-4444 |

| VIDÉK | | |
|---|---|---|
| Albacomp | Székesfehérvár | (22) 315-414 |
| CEO | Szombathely | (94) 330-900 |
| Comtech | Keszthely | (83) 314-337 |
| HC-Byte | Nagykanizsa | (93) 314-333 |
| HC-Fair | Kecskemét | (76) 482-186 |
| HC-Linear | Pécs | (72) 336-130 |
| Holo-Comp | Szolnok | (56) 425-242 |
| Irodagép | Kaposvár | (82) 420-137 |
| Materiálteszt | Debrecen | (52) 430-467 |
| Mechanic | Sopron | (99) 312-831 |
| Megamicro | Székesfehérvár | (22) 327-058 |
| Mod | Győr | (96) 317-967 |
| Professzionál-Miskolc | Miskolc | (46) 411-476 |
| Queen-Computer | Debrecen | (52) 414-504 |
| Számprog | Békéscsaba | (66) 325-824 |
| Zalaszám | Zalaegerszeg | (92) 321-947 |

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic

Business Systems

Panasonic